GAME SOFTWARE

# 电子游戏软件



VOL.208

2007年14期

定价9.80元

彻底攻略

## 生化危机4
## 马里奥聚会8
## 最终幻想II

极限竞速2

最终幻想战略版 狮子战争



特典海报死或生

特别报道

## 光环3/使命召唤4

三大小说·连锁释放

光明之风

新鬼武者/寂静岭

人气专栏好评刊载

电玩范特西/解构恐惧

战国英杰传/开发者之路

真·风神制作



DVD

80分钟满载

炼金术士系列十周年纪念

经典收藏《最终幻想VI》

《罪恶工具XX AC》究极连技总公开!

ISSN 1006-5032



TVGAME 综合情报志

# SO COOL

close up 李灿森

No.21
JUL 2007
7
优惠价:15元

## Summer Dressing

# T恤至上

POLO衫vs.T恤 职人提案

I. 造型师 KEVIN 等人打造 POLO 衫 vs.T 恤示范
II. UNDERCOVER、FRED PERRY、agnis.b、DIESEL、D-MOP... 等品牌公关
III. Vivienne Westwood、Paul Smith、Martin Margiela、Lacoste... 各品牌最新力作

6月下旬全国上市!!



电玩综合情报志
Vol.208
2007 / 14
半月刊　每月一日/十五日出版
创刊时间1994年　定价9.8元

封面主题「生化危机4」

**健康游戏忠告**

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

# CONTENTS



**热点**　热点话题 & 独家分析



**新作**　无双特报 & 无双报道



**攻研**　攻略人行道 & 游戏研究所 & 剧情小说



**评论**　最新游戏的深度评论



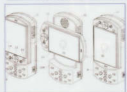
**别致**　固定栏目 & 特色专栏





■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■制作总监：邓凌华 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

双周注目图片



最近有消息称，索尼正在研发一款可以旋转屏幕的PSP手机。

# 十年河东十年河西 任氏王朝今年重建



本刊讯 《财富》杂志近期刊登了一篇名为《Wii如何获得成功》的文章，其中提供的数据显示，在上一财年任天堂共创造了82.6多亿美元的价值，公司的3400名员工平均每人创造了250万美元的巨大利润。相比之下，微软每位员工创造利润为62万4千美元，Google则是99万4千美元。相比之下，索尼和微软在次世代主机上至今未有盈利，而任天堂则从最开始便获利颇丰。而在近日，任天堂美国分公司总裁Reggie Fils-Aime更在接受采访时表示，任天堂会在年内成为游戏业界的王者。

## 任天堂的王者宣言

任天堂北美分公司总裁Reggie Fils-Aime日前在接受采访时，谈了对目前形势的看法。Reggie的言谈非常自信，并且依据他对当下销售数据的预测，任天堂将在年内夺得游戏主机销量冠军的宝座。

Reggie说："首先，我们会卖出更多的主机，以前那些认为Wii不适合自己的玩家，最终会发现这台主机上真正的乐趣；其次，我们也会卖出更多软件，不仅仅是任天堂自己，还包括那些带来不同游戏体验的第三方厂商。至于所谓第三方厂商在任天堂平台上挣不到钱的说法，完全是一种误解。现在，很多第三方厂商在Wii和DS平台上表现优异，这也是为何会有越来越多的厂商加入这一行列的原因。我认为我们的授权分成体系与其它主机厂商一样富有竞争力，这应该不是问题，尽管过去曾有人抱怨过，但现在情况不同了。随着更多优秀软件厂商的加入，游戏创作和游戏内容只会越来越好，大家的收益也会越来越多。尽管任天堂在软件开发上有着非常强的实力，但现在一部出色的第三方作品绝对可以与任天堂自社的大作相提并论。育碧在Wii首发阶段卖出的游戏数量与任天堂作品相比差距并不大，这非常了不起，这就是第三方努力的结果。"

至于和索尼及微软的主机大战，Reggie表示Wii与索尼PS3的销量大约为3:1；和微软的Xbox360大约为2:1，当然，他所说的并不是当前的情况，而是在未来要达成的目标格局。他还补充说："不光我这么算，分析家也是如此，Wii登顶成功后将树立新的标杆。这首先会发生在全球范围，然后轮到北美市场，销售数据会指出不仅仅是外围的顾客群对任天堂主机感兴趣，包括重度玩家在内的更广泛人群也会成为我们的顾客。与Xbox360二比一的销量相比局面会在今年达成，否则便在明年。"

## 网络领域独当一面

微软是最早发展家用机网络系统的，Xbox Live今天的成就也证明了微软的远见卓识。对于日渐普及的网络大环境，抓紧时间进入这一领域自然是硬件厂商们都必须做的事。任天堂官方近日正式对外宣布，Wii的虚拟主机自去年推出以来，终于达成了两项具有里程碑意义的成就。首先，Wii虚拟主机的游戏总数已经达到了100款。另外，自从去年11月19日Wii全球首发开始，虚拟主机游戏的累计下载数量已经突破了470万大关。虚拟主机计划不仅包含任天堂过去经典主机平台上曾经推出过的游戏作品，也收录了当时的主要对手，世嘉MD和NEC公司PC Engine两个平台的游戏。

根据任天堂官方公布的消息，100款虚拟主机游戏中，最受欢迎的前五款游戏全部来自任天堂第一方，分别对应FC、SFC和N64三个平台，他们分别是：第一名《超级马里奥兄弟》；第二名《超级马里奥64》；第三名《马里奥赛车64》；第四名《超级马里奥世界》；第五名《赛尔达传说》。

与任天堂的虚拟主机业务相比，微软的Xbox Live Arcade服务也收效显著。从2005年11月起到2007年3月为止，微软提供的原创游戏和经典街机（家用机）游戏，已经创造了全球累计下载量2500万的骄人战绩。

任天堂官方公布虚拟主机业务统计数据后不久，索尼官方也立刻做出了反应。SCEA的一位官方发言人表示，截止到5月15日为止，PS3专用网络PlayStation Store的下载数量已经突破1300万，但没有透露其中游戏相关下载的所占比重。不过该官员表示，《GT赛车HD 概念版》的全球下载数量已经达到了90万。




## 掌机业务蒸蒸日上

除了家用机网络，任天堂近日还公布了NDS的网络联机服务状况。据称，使用NDS Wi-Fi功能进行联机游戏或相关功能的用户已经突破了500万，到目前为止玩家通过Wi-Fi进行的各种联机游戏活动累计更超过了2亿次。

任天堂官方表示，目前市面上发售的可以支持Wi-Fi联机功能的NDS游戏多达62种。目前最受欢迎的五款Wi-Fi联机游戏依次是《动物之森》、《马里奥赛车》、《银河战士》、《口袋妖怪 钻石》和《口袋妖怪 珍珠》。

根据美国权威统计机构NPD的报告显示，任天堂的NDS（NDSL）是今年4月份美国最畅销的游戏主机，月销量高达47万台以上，平均每天的销量在16000台左右。这一成绩不但让竞争对手PSP望尘莫及，就连整个游戏市场也明显向掌机一方倾斜。

任天堂的Wi-Fi服务自2005年11月开始陆续在北美、欧洲和澳大利亚展开。由Opera公司开发的NDS专用网络浏览器于去年7月在日本发售，同年10月登陆欧洲，今年1月份在澳大利亚发售，6月4日在北美地区发售。目前，任天堂在掌机领域的王者地位，从硬件、软件销量还有网络服务方面，都毫无疑问占据着绝对的王者地位。

## 硬件 日本专讯 新款DSL主机发布 颜色种类达到七款

本刊讯 日本任天堂于5月30日宣布，将于6月23日在日本地区推出两款新配色款式的NDS Lite主机，分别为"金属玫瑰（Metalic Rose）"与"亮银（Gloss Silver）"款式，定价均为16800日元，约合人民币1200元。



"金属玫瑰"版主机乍看起来有点像先前推出的粉色版本，但这款主机的表面采用了带有金属光泽的玫瑰色，比原来的版本在光泽度上更为炫目。"亮银"则是与先前的灰色主机类似，并且在表面增加了带有金属光泽的银色配色。这两款主机的外壳、内部与附属的触摸笔都采用同一配色，其余规格与功能都和先前所推出的机种一致。

"金属玫瑰"与"亮银"这两款新式NDSL目前仅公布将在日本地区推出，其他地区的上市时间未定。现在，包括这两款最新配色的主机，任天堂已于日本地区推出了7种配色款式的NDSL。

## 软件 美国专讯 极品飞车新作发表 全部平台疾速体验

本刊讯 EA于6月1日宣布，竞速赛车游戏《极品飞车》系列即将推出最新作《极品飞车 Pro Street》。新作将会提供更加丰富的模式，以及更加完善的系统，将令玩家沉浸在飞驰的世界当中。



《极品飞车 Pro Street》预定于今秋跨平台推出Xbox360、PS3、Wii、PS2、NDS、PSP等版本。借由新一代硬件，《极品飞车 Pro Street》将呈现出如同照片般细腻写实的游戏画面，让玩家有身历其境的狂飙感受。游戏强化了前代首度登场的"Autosculpt"车辆改装技术，除了能让玩家依个人喜好改装外观外，还首次允许玩家直接改变车辆的性能。本作中加入了车体损伤系统，会于在竞速后在车体上留下斑驳痕迹，让玩家体验刺激逼真的竞速感。同时也大幅强化了线上模式的互动功能。

《极品飞车 Pro Street》中的赛车女郎由亚太地区的两位明星担纲演出，分别为澳洲电视明星Krystal Forscutt，以及日本新秀Sayoko Ohashi。她们将在游戏中现身，为街头竞速的世界增添美丽色彩。本作预定秋季推出，最新游戏画面已于官方网站放出。



## 软件 日本专讯 Wii版高达影片公开 亲身体验王牌机师

本刊讯 由NBGI制作，以高达一年战争为题材所制作的Wii第一人称射击游戏《机动战士高达MS 战线0079》，现于官方网站放出了游戏模式介绍信息与宣传影片。




《机动战士高达MS 战线0079》以一年战争为背景，收录《机动战士高达》、《机动战士高达第08MS小队》、《机动战士高达0080》、《机动战士高达外传The Blue Destiny》等作品的剧情内容。游戏采用第一人称方式进行，操控系统针对Wii的手柄设计，使用Wii遥控器的指针来进行射击瞄准、挥动来进行近战格斗。收录众多登场机体，并具备部位破坏、武器拾取与机体自订涂装等系统。



游戏中的主要模式为"王牌驾驶员模式（Ace Pilot Mode）"，在这个模式中，玩家可以从10名不同的王牌驾驶员中选择其中1名，并以这名王牌驾驶员的身份来参与一年战争的各场战役。各驾驶员的隶属阵营、驾驶机体、执行任务与故事剧情都将有所不同。



玩家可选择的角色包括阿姆罗、夏亚、兰巴、盖亚、士郎、诺利斯、克莉丝、巴尼、鹿岛优、尼姆巴斯等出自4部收录作品中的角色。之外还会有更多原作登场角色将会在故事剧情与任务中登场。本作预定7月26日推出，定价7140日元（含税）。

## 事件 日本专讯 新版Wii设计改良 着力于防盗版措施

本刊讯 Wii的破解速度在家用机的历史上应该算是最快，并且最完善的。然而在几天前，从香港某网站以及部分国外网站上放出的消息称，任天堂最新一批出货的Wii主机在内部芯片针脚上做出了一个微小的修改。这一修改对游戏机的性能不会有任何的影响，但却巧妙地阻止了Mod改机芯片的安装。

从去年年底到今年初，Wii的各种改机芯片不断被开发出来。从最早仅仅破解了NGC的兼容，到后来全区破解的Wii Key，Wii现在已经被盗版彻底攻陷了。相比PS3和Xbox360，由于Wii的技术水平较低，因此破解起来也没有太高的难度。不过最近任天堂也终于要对此有所动作了，在新推出的主机中进行了硬件的改良。虽不敢说以后也不会被破解，但起码目前市面上的破解芯片都不能够再使用了。

本次的新主机在原本的主板上取消了三个针脚，而原本的这三个针脚所引出的触点正是安装改机芯片的关键部位。因此，这次修改彻底断绝了安装目前改机芯片的可能。现在，这种改良措施仅在日版主机中应用，估计不久之后也会用在美版主机上。但道高一尺，魔高一丈。反盗版是一个长期的战斗，相信任天堂在以后还会面对更多的问题。

### 5月30日

●任天堂将于6月23日在日本地区推出两款新配色款式的NDS Lite主机，分别为"金属玫瑰（Metalic Rose）"与"亮银（Gloss Silver）"款式，定价均为16800日元，约合人民币1200元。（请见本刊详细报道）

●史艾正式公布了《完美世界》主机同捆版包装。同捆版主机将采用任天堂最新发表的新配色款式"亮银"为基础，上盖印有游戏的主题标志与标题文字。目前同捆版包装的价格尚未公布。



●任天堂最新一批出货的Wii主机将在内部芯片上进行修改。这一修改主要针对盗版芯片的安装。（请见本刊详细报道）

### 5月31日

●由NBGI制作，以高达一年战争为题材所制作的Wii第一人称射击游戏《机动战士高达MS 战线0079》，现于官方网站放出了游戏模式介绍信息与宣传影片。（请见本刊详细报道）

●EA宣布，PSP赛车游戏《火爆飚车 路霸》将放出2条全新赛道，供玩家免费下载游玩。预定放出的赛道分别是"Carnival Point"和"Red Gate"，将于6月7日正式开放。



●任天堂宣布，使用NDS Wi-Fi功能进行联机或相关功能的用户已经突破了500万大关，累计超过了2亿次使用。目前市面上可以支持Wi-Fi联机功能的NDS游戏多达62种。目前最受欢迎的五款联机游戏依次是《动物之森》、《马里奥赛车》、《银河战士》、《口袋妖怪 钻石/珍珠》。

### 6月1日

●日本Miyavix将于6月底推出NDSL专用的和风彩绘版铝制收纳盒，预计推出5种款式，即日起接受预订。该收纳盒采用高强度铝材构成，重约75克。5种款式分别为：流水菊、鹤、刺绣、山茶花与家纹，定价4980日元。

●近日，破解组织放出了一款最新破解固件，宣称已经可以使改版主机登录Xbox Live。目前该固件仅支持使用三星TS-H943光驱的360主机，而对应日立光驱的版本正在开发当中。不过之前已经被禁的主机ID已被微软记录，这个固件无法生效。

## 6月2日

●SCEH宣布即日起至6月30日举办PS3线上保修登记回馈活动。参加者只要在亚洲PlayStation官方网站完成PS3主机保修注册，并完成线上问卷回答，就可以获得PS Network增值额约合人民币25元，可用于付费内容下载。

●预定6月底推出的PS2版《超级机器人大战OGS》，现放出了多张游戏画面和更多游戏介绍。（请见本刊详细报道）



●《财富》杂志近期刊登了一篇名为《Wii如何获得成功》的文章，其中分析的任天堂的一些成功要素之外，更指出任天堂员工所创造的价值远远高于微软等大公司。（请见本刊详细报道）

## 6月3日

●台湾省微软举办的“玩乐新世代Xbox360玩家体验会”于6月3日在台北Kmall登场。所有玩家可以亲身体验中文版《蓝龙》与《极限竞速2》。（请见本刊详细报道）

●据Square Enix游戏制作人野村哲也介绍，PS3平台的《最终幻想Versus XIII》尚未正式进入开发阶段。因为他们现在有太多的开发任务，以及需要花时间吃透PS3的机能，因此本作的开发工作现在还没有进入日程。




## 6月4日

●日本POKEMON公司发表，为了纪念东京口袋妖怪中心的搬迁，将举办特别配色版NDSL主机的抽签贩卖活动。这款特制NDSL主机采用黄色配色，上盖角落并印有皮卡丘的图样，于日本东京、横滨、名古屋、大阪与福冈5个地区接受预订。

●近日，有分析家称，《光环3》的发售日距离《横行霸道4》只相差不到一个月时间，因此《横行霸道4》很有可能因此而延期发售。（请见本刊详细报道）

●SCEJ近日在PS3网络虚拟商店的怀旧游戏下载专区中，新增了12款PS经典游戏供玩家下载。加上这12款，目前索尼官方已经提供了48款PS游戏下载。

# 事件 美国专讯 大作频发难免撞车 《GTA4》传闻延期

本刊讯 近日，有分析家称，因为360的超大作《光环3》的发售日距离Take-Two公司的《横行霸道4》只相差不到一个月时间，因此《横行霸道4》很有可能因此而延期发售。

尽管对玩家来说，大作的频繁登场是一件令人兴奋的事情，然而发售日如此接近，势必会对销量造成一定的影响，而这也正是厂商所不愿意看到的。Wedbush Morgan公司投资专家和游戏产业著名分析人士Michael Pachter近日发表看法说，为了避免可能产生的与《光环3》的正面冲突，Take-Two很可能会将《GTA 4》的发售时间向后推迟一段时间，甚至有可能取消在2007财年（截止到2007年10月31日）内推出的计划。

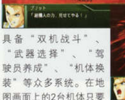




据Pachter的推测，把游戏的发售时间向后顺延两到三周的话，可以增加2008财年公司的预期财政收入评估。加之Take-Two前不久刚刚公布了《GTA 4》89.99美元的限定版，推迟发售时间的话，无疑将更加有助于实现利润最大化。目前，这些说法仅仅为专家预测，官方还没有发表任何关于延期的消息，但也没有对该专家的说法发表意见。

# 软件 日本专讯 机战OGS再放画面 诸多系统更加完善

本刊讯 由BANPRESTO制作，预定6月底推出的PS2版《超级机器人大战OGS》，现放出了多张游戏画面。



《超级机器人大战OGS》继承了GBA版原作的世界观、故事剧情与角色，并加入新角色、新机体、新剧情，具备“双机战斗”、“武器选择”、“驾驶员养成”、“机体换装”等众多系统。在地图画面上的2台机体只要满足特定条件，即可进行合流，展开多样化的双机战斗，包括同时攻击、个别攻击、援护攻击、集中攻击、全体攻击等，提升游戏的策略性。



游戏具备多样化的战斗系统，除了一般攻击、全体攻击之外，并加入双重攻击，凡是属于“ALLW”属性的武器，可以用消耗2倍弹药或能源的方式，同时攻击射程中相邻的2个敌军单位，并具备全体攻击属性，因此可以同时攻击最多4台敌机。

搭配武器选择系统，游戏中的机体可以依照各种需求来换装不同武器，每种换装武器都必须消耗一定的W计量表，在限制范围内可自由进行搭配，组合出属于自己的最强机体。换装武器可通过我方机体加入、剧情进展以及达成特定条件等不同方式来获得。

部分机体也有换装能力，可依照战况来换装组件，改变武器、攻击力与机体特性。换装可以在任务前整备画面进行，也可以在我方母舰支持的范围内进行。

# 事件 美国专讯 任氏员工价值惊人 人均盈利远超微软

本刊讯 《财富》杂志近期刊登了一篇名为《Wii如何获得成功》的文章，其中分析的任天堂的一些成功要素之外，更指出任天堂员工所创造的价值远远高于微软等大公司。

文章提到上一财年任天堂共创造了82.6多亿美元的价值，3400名员工平均每人创造了250万美元的利润。相比之下，微软每位员工创造利润为62万4千美元，Google则是99万4千美元。而任天堂上一财年的总利润为15亿美元，平均每人为442000美元，微软是177000美元，Google是288000美元。SCE现在有20多亿美元的亏损，微软游戏部门也尚未开始盈利，只有任天堂的Wii一直处于赚钱的阶段。Wii核心的动作感应部分，硬件成本仅为2.5美元左右，其利润空间之大，正是他们盈利的关键。

对于任天堂的成就，微软副总裁彼得·摩尔说：“任天堂创造了独特、崭新的游戏体验，我喜欢Wii的体验、价格以及任天堂的游戏。不过，我们能够提供任天堂所无法提供的游戏体验。”



# 事件 国内专讯 玩乐新世代体验会 微软举办夏季活动

本刊讯 台湾省微软举办的“玩乐新世代Xbox360玩家体验会”于6月3日在台北Kmall登场。所有玩家可以亲身体验已经上市的Xbox360中文版角色扮演游戏《蓝龙》与360度全景拟真赛车游戏《极限竞速2》。活动中不仅让玩家畅玩游戏，现场还准备丰富大奖送给参与的玩家们。




《极限竞速2》的展出依然是采用配合无线方向盘、三屏幕超宽视野，以及舒适赛车椅，提供最顶级的豪华驾驶体验。至于《蓝龙》中文版，现场的玩家都竞相试玩，通过游戏中冒险刺激的旅程，以及全中文的剧情展示，体会童话一般的梦幻人生。

不仅如此，现场也特别举办《极限竞速2》改装车竞赛，让玩家能现场创造一台量身打造的顶级跑车，并且可站上舞台与各路好手一决胜负。另外还有限量典藏的《蓝龙》手表、《极限竞速2》赛车帽等丰富好礼，都会在活动中疯狂大放送。

# 业界的声音

## ——天平开始向任氏倾斜

风水轮流转的道理大家都知道，然而任天堂现在的旺盛势头却让人觉得有些快得无法接受。玩家的追捧和第三方的支持，再加上出色的主机研发销售策略，任天堂这次的成功给整个游戏业界上了一堂课。现在，即便还有人说任天堂哪里做得不好，估计在实际销量面前也会显得缺乏说服力。而相对于索尼，无论是业内的分析家，还是部分软件厂商，谁都可以列举其缺陷所在。这不会就是墙倒众人推吧……

### 降价有可能是PS3生存的关键

“对于索尼来说，100美元的降价并不足以挽回颓势。我们认为，索尼的599美元版PS3至少需要下调200美元，到399美元的价位才有可能与降价后的Xbox360和游戏性出色的Wii抗衡。当然，如果索尼坚持不降价，每台PS3亏损也会减少到50美元。至少有一点是肯定的，在2007年全年，PS3都完全无法与Wii相提并论。”

——据某位业内分析师最新报告显示，索尼想要在未来半年中在游戏主机市场获得抗衡Xbox360以及Wii的实力，至少需要将PS3下调200美元。PS3目前的销量位居次世代主机倒数第一，比同期上市的Wii销量少400万台，比Xbox360少600万台。价格太高自然是造成销量不佳的原因之一，但盲目降价肯定也不是明智之举，因为现在索尼已经在大把大把地赔钱了。

### 开发PS3游戏需要大量的准备

“我目前的首要工作是手机游戏《Monotone》的开发。尽管《FF Versus XIII》的开发显得更加重要，但无奈于分身乏术，因此在眼下的工作全部完成之前，我暂时不会参与到这款游戏的开发中去。我不希望在现阶段开始《FF Versus XIII》的开发还有一个重要原因，那就是PS3的规格问题。在彻底了解PS3性能结构，有把握能够发挥PS3主机全部潜力之前，我和开发小组是不会盲目行动的。然而要实现这一目标，显然还需要相当长一段时间。”



——《FF Versus XIII》的制作人野村哲也日前在接受采访时透露了该作的开发状态。看来PS3真的不是那么容易能够驾驭的，然而这么令人期待的大作如果迟迟不能够推出的话，那么将来是否会被人们淡忘，或者干脆转战其他平台，都是有可能的。

### 游戏远不是现在看到的样子

“我们认为要评判游戏画面的素质，至少应该等到9月份游戏正式发售之后。我们在视觉设计时重点关注的是如何保持角色和游戏氛围的统一。我们也在试图超越自己，而不仅仅是和其他同类游戏作品的美术风格进行比较。我们还要花一段时间去反复测试接近完成的游戏。我们也在修改关于一些重要装备和道具的设定，同时也要确保像图层和阴影之类的细节绝对不会出现问题。光线和大气效果对于玩家的视觉观感有很大的影响，这些效果除了在多人联机模式中展现的那部分以外，实际上还有很多没有被展示出来。”



——Bungie制作室游戏开发主管Frank O'Connor在一次采访中表示，《光环3》并不需要和其他游戏相比，游戏画面素质还将有进一步提升的空间。事情的起因就是《光环3》的测试版公开以后，很多参与测试的玩家认为《光环3》的游戏画面并没有达到他们心目中的水准。

### 任天堂将会是今年的新霸主

“首先，我们会卖出更多的主机，以前那些认为Wii不适合自己的玩家最终会在这台主机上找到乐趣；其次，我们会卖出更多软件，不仅仅是任天堂自己，还包括那些带来不同游戏体验的第三方厂商。今后Wii与PS3的销量之比大约为3:1，和Xbox 360大约为2:1。不光我这么算，分析家也是如此，Wii登顶成功后将树立新的标杆，这首先会发生在全球范围，然后轮到北美市场，销售数据会指出不仅仅是外围的蓝海顾客群对任天堂主机感兴趣，包括重度玩家在内的更广泛人群也会成为我们的顾客。”

——任天堂北美分公司总裁Reggie Fils-Aime在近期接受采访时，信心满满地表示任天堂将会在这一代家用机大战中获得最终胜利。任天堂离开家用机王者的地位已经超过10年了，现在凭借低成本但创意新颖的Wii卷土重来，其势头的确不易抵挡。

### 六轴不过是哗众取宠的功能

“我们之所以不愿在游戏中应用六轴动作感应功能，很大一部分因素是由于索尼在PS3手柄上安装这种机能只是出于标新立异的考虑，并非真正考虑到了动作感应在游戏开发中的实际应用和可行性。至少与任天堂Wii的创新理念不同，索尼只是为了让PS3看起来与众不同而已。”

——Capcom美国分社的游戏开发主管在接受采访时称他们不会开发对应六轴的游戏。Capcom著名游戏制作人小林裕幸此前曾经表示，对于公司旗下的多平台游戏作品来说，六轴可能是区别PS3版与其他版本的惟一要素。然而现在Capcom却表态将不会应用到六轴感应，看来他们在实践中遇到了不少问题。

## 特报 日本专讯 《铁拳6》新情报公开

本刊讯　近日，NBGI再次公开了街机3D格斗巨作《铁拳6》的最新情报。官方此次公布了一名新游戏角色——米格尔，以及一些新的游戏截图和游戏新场景。

米格尔的故事背景是：从小讨厌被管束的米格尔，15岁那年便离开了家教十分严格的家族。在独立生活的这段时间，他无法得到家族成员的认可，唯独他那心地善良的妹妹依然给予他温暖。于是米格尔将他的妹妹视作唯一的至亲。多年后，在他妹妹举办婚礼当天，天空中突然出现了大批战机的身影。紧接着，震耳欲聋的爆炸和夹杂着血腥味的热浪席卷了整个婚礼会场。本身已经受伤的米格尔，忍着剧痛蹒跚地走向婚礼会场，在教堂中看到的却是被鲜血染红的婚纱……在得知此次导致妹妹丧生的空袭事件与三岛财团有着密切联系后，米格尔心中的怒火达到了顶点，他立下誓言，要向现在掌控三岛财阀的风间仁复仇。





本作现在开发的街机版本是与PS3互通的，因此移植到PS3上只是早晚的事。然而，最近业内有消息称，《铁拳6》也将跨平台推出Xbox360版，而且这次透露消息的就是当初透露《VF5》将跨平台的人。不过NAMCO对此还没有发表任何消息，在街机版还没有推出的时候，讨论家用机是否跨平台大概还早了点。



## 6月5日

●E3主办方日前公布了今年各厂商部分参展作品名单，其中很多厂商都公布了不少PS3和Xbox360的大作。（请见本刊详细报道）

●CAPCOM发表将于8月推出加入众多更新要素的廉价强化版《极魔界村改》。本次预定推出的《极魔界村改》是以《极魔界村》为基础，游戏进行方式改为轮回制、敌人出现位置变更、盔甲与盾牌的性能变更、一开始就能二段跳、魔法改为蓄力等等。

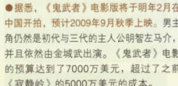



●SCE于日前放出了PSP的3.50版系统软件，本次更新强化了远程游戏功能，搭配PS3的1.80版系统软件时，可通过网络来与PS3进行连线互动。

## 6月6日

●近日有来自业内的消息称，任天堂准备在E3峰会上正式发布Wii的专用硬盘，用以弥补目前Wii略显单薄的512MB内置存储芯片。另外，今年4月任天堂确认Neo Geo游戏将加入虚拟主机下载游戏阵营的消息，也被公认为是Wii大容量硬盘推出的预兆。

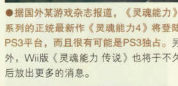
●由CAPCOM制作，以发挥Wii独特操控方式来进行解谜的原创冒险游戏《宝岛Z》，现公布了游戏中配合Wii遥控器手柄的解谜范例。（请见本刊详细报道）



●据悉，《鬼武者》电影版将于明年2月在中国开拍，预计2009年9月秋季上映。男主角仍然是初代与三代的主人公明智左马介，并且依然由金城武出演。《鬼武者》电影的预算达到了7000万美元，超过了之前《寂静岭》的5000万美元的成本。

## 6月7日

●NBGI放出了Xbox360空战游戏《皇牌空战6 解放的战火》动态任务系统的说明。（请见本刊详细报道）



●据国外某游戏杂志报道，《灵魂能力》系列的正统最新作《灵魂能力4》将登陆PS3平台，而且很有可能是PS3独占。另外，Wii版《灵魂能力 传说》也将于不久后放出更多的消息。

# 特报 美国专讯 新E3展筹备启动 SCE公布大量作品

本刊讯 E3主办方日前公布了今年各厂商部分参展作品名单，其中很多厂商都公布了不少PS3和Xbox360的大作。而索尼更是以超强的规模，为E3带来数款PS系的新作，而微软、任天堂等游戏厂商则尚未公开参展游戏。

今年的E3预定于美国当地时间7月11日到7月13日期间召开，主会场设在美国加州圣莫尼卡的Barker Hangar。尽管会场面积比以前的洛杉矶会展中心三大展厅缩小了数倍，但从加强业界交流与洽谈、方便厂商沟通与联络的角度来说，新E3展对于发行商和开发商来说意义同样重大。SCE也是看准了这个机会，下大力气来宣传自己的PS3。





SCE本次公布参展的游戏有：PS3部分：《审判之眼》、《异族之魂 失落的传承》、《天剑》、《Home》、《龙穴》、《杀戮地带2》、《小小大星球》、《NBA 08》、《拉切特与克拉克未来 毁灭工具》、《歌星派对》、《海豹突击队 对峙》、《神秘岛 德雷克的财宝》、《战鹰》。PSP部分：《战神 奥林匹斯之链》、《海豹突击队 战术打击》、《虹吸战士 洛根之影》等等。

# 软件 日本专讯 要将仿真进行到底 《宝岛Z》谜题示范

本刊讯 由CAPCOM制作，以发挥Wii独特操控方式来进行解谜的原创冒险游戏《宝岛Z》，现公布了游戏中配合Wii遥控器手柄的解谜范例。

《宝岛Z》是款解谜冒险游戏，除了动作部分，玩家还必须要挑战众多的机关难题。游戏中运用Wii遥控器手柄来进行解谜的方法丰富多变，玩家必须动脑思考各种可能性。以本次官方所公布的解谜范例来说，主角札克虽然获得开启大门的摇柄，但是摇柄的轴是十字形的，塞不进转盘的三角形孔中，而摇柄另一端的轴正是三角形，但是要如何将摇柄反过来拿呢？答案就在用来模拟这个摇柄的Wii遥控器手柄上，玩家只要将Wii的遥控器手柄前后颠倒，游戏中的札克就会把摇柄换一边拿，此时就能将轴顺利插入转盘的孔中，顺利解开机关。

本次公布的当然仅仅是冰山一角，里面的谜题还有更多需要玩家开动脑筋的地方。该作预定2007年推出，目前价格未定。

# 事件 日本专讯 加强远程互动功能 PSP遥控PS3实现

本刊讯 SCE于日前放出了PSP的3.50版系统软件，本次更新强化了远程游戏功能，搭配PS3的1.80版系统软件时，可通过网络来与PS3进行连线互动。

"远程游戏（Remote Play）"是PSP与PS3的连线互动功能，可通过无线网路让PS3与PSP连线，使用PSP来操作PS3的系统功能，并即时显示在PSP的屏幕上。通过这一功能，玩家将可以在PSP上欣赏PS3所储存的影片、音乐与相片，以及运行部分支持该功能的游戏。目前下载游戏《每日玩伴》已预告将于6月份的更新中加入该项支持。



本次PSP的3.50版系统软件更新中，将原本只能通过PS3内建无线网络或无线区域网络基地台进行连线的遥控游戏，强化为可通过互联网进行连线，因此玩家即使出门在外，也可以通过公众无线网络连线服务，与家中的PS3进行远端控制。当然，你的PS3也必须是开机状态。

除了遥控游戏的部分之外，本次更新并于"RSS频道"项目中增加了"RSS频道指南"，收录北美、欧洲与日本等地的RSS广播网站与搜寻页面，供玩家浏览。

# 软件 日本专讯 皇牌空战系统强化 作战策略大幅提升

近日，NBGI放出了Xbox360空战游戏《皇牌空战6 解放的战火》动态任务系统的说明。游戏中的"动态任务系统"是在单一任务中同时执行多个不同作战行动的系统，每个任务都会包含多个不同类型的作战行动，玩家必须决定行动优先级，并依序执行。



每个任务所必须完成的作战行动数量不一，顺利完成后所带来的变化也各有不同。以下，官方列举出有A、B、C三种作战行动，必须完成2个作战行动方能过关的任务为例：行动A：要求支持我军战车部队，歼灭敌军长距离炮击部队。效果是停止敌军地面部队对我军的攻势，并由我军战车部队展开反击。行动B：要求阻止敌军攻势，防卫我方机场。效果是可进行战机的补给与维修。行动C：要求阻止敌军轰炸我军雷达站。效果是获得我军雷达的支持、提升战斗力。玩家只要依序完成其中任两个行动，任务就算完成。

除上述例子之外，还包括破坏敌军发电厂来降低敌军设施反击能力、护卫我方直升机部队占领机场来获得补给与维修等不同行动，玩家可视战场局势来选择行动优先级，并由成功行动的战果来轻松过关。



# 最终幻想面向新世纪的开幕
# 史艾策划FF二十周年庆典

## ——S·E高层桥本真司访谈




《最终幻想》在掌机以及网络游戏等新的领域内将自身的世界不断扩大，S·E的桥本真司氏在PS3和掌机上的计划“Fabula Nova Crystallis”的目标，就是在游戏世界中创造出“究极的幻想”。以最新作《FFXIII》为中心，一边回顾历史，一边展望《FF》的未来。结合各种主机，《FF》过去作品的重制版或是新作品大量登场。负责《FF》20周年委员会的桥本真司氏自然是希望《FF》能在各种主机上不断壮大。以下就是日前他对于《FF》周年纪念问题所接受的采访。

**——现在便携娱乐设备很受欢迎，NDS和PSP上也有不少《FF》作品。我知道近几年你们连手机领域都有涉足，那么手机上的《FF》进展得如何呢？**

桥本■与此相关的内容我不能全说，但是刚刚发表的《FF Agito XIII》现在在公司内是最大的一个计划。只是手机硬件每半年就会更新，想与之对应并不容易。说到手机，我觉得现在日本是世界上最先进的，但是如果制作只面向日本的游戏，对于今后向世界推广时在编程上就会有很大的麻烦。同时日本玩家的眼界很开阔，如果制作不好的话就会被淘汰出局。以前手机上只用效果音就可以，但是现在至少要加入一首曲子。

**——在家用机方面，PS3上的《FF XIII》已经公布了，那么在Wii或是Xbox360上有没有什么预定业务呢？**

桥本■Wii方面，现在《FF水晶编年史》正在制作中。这部曾在GC上发售的作品在Wii上将会有全新的系统。对此我只能说请大家稍安勿躁。Xbox360方面现在还没有任何预定业务。

**——《FF》除了游戏以外，影视作品《FFVII少年归来》也吸引了不少人气。**

桥本■无论《FF》的影视作品是一款商业作品还是怎么样，总之是很成功。如果可以，我希望能在影院进行公映。但如果在影院公映，那么发售DVD就会间隔相当一段时间。在美国的话，影院公映后会在电视台播映，之后再做成DVD。如果不公映就可节省中间程序，作品完成后可以直接出版DVD。在这个意义层面上，我想《FFVII少年归来》作为一款商业作品，可以成为大家的参考例子。

**——听说《FFVII少年归来》还要发售BD版本。**

桥本■是的，我希望大家一定要通过BD来感受一下这部作品。我也在家里观看过，感觉一定要把电视换掉。画面的精度非常高，PS3果然是一部不错的机器，而且以它的性能现在的售价很便宜。我觉得日本人的技术真的很棒。

**——《FF》系列在海外的人气也越来越高，那么您对于海外战略今后的开展有什么看法？**




桥本■《FF》系列今后也会在全世界进行发售。《FF》是先锋，接下来就是《王国之心》或是《DQ》了。现在海外的玩家对S.E这家公司也充满了信赖，我感到很高兴。

**——以前曾经发售过《FF USA 神秘冒险》（面向海外的作品，在美国先行发售），那么今后还有没有可能制作这样的专门面向海外的《FF》作品呢？**

桥本■其实《FF VII》就是，那部作品原本就是面向海外的作品。也就是说，今年是《FF VII》的10周年，也是S.E重建海外战略的10周年。为什么《VII》在美国卖出了200万本之多，就是因为我们开展了大量的宣传活动，大量使用了CG这种海外玩家喜欢的内容等等。这部作品是以全球理念为起点进行制作的。而且它也是使《FF》系列加速向3D化进发的转折点。为了在全世界获得好的销量，在次世代主机上一点要重视“3D”和“真实”。所以《VII》和《VIII》急剧向真实转化，《IX》稍稍回归原点，《X》中更是加入了语音。我想现在面向海外的意识已经深入到制作当中了。

**——今年的12月即将迎来《FF》的20周年，您觉得在如此之长的时间里一直都能获得玩家支持的原因在哪里？**

桥本■《FF》蕴含的力量是在作品的不断成熟中逐步爆发的。我觉得从中诞生出的娱乐性就是长久以来获得众多玩家支持的原因。制作人员将自己的热情和灵魂完完全全地注入其中。先行发售的《勇者斗恶龙》也是一款强大的作品，比《FF》早了一年。它的存在是不容忽视的。

**——我想这20年间一定发生了不少事，其中您印象最深的是什么？**

桥本■我是在《VII》以后才加入制作的，那时业界中最大的事件就是《FFVII》加入了PS阵营。在那个时候无论从哪方面来说这都是个大事件。我觉得这应该是《FF》的历史中，影响最为重大的一个事件。

**——您在制作《FF》的第一款在线RPG《FFXI》的时候，是什么情况？**

桥本■现在大家都理所当然地在玩网络游戏，但是当初我并没有在其中体会到什么。后来有了一个学习网络游戏创作的机会，我想这就是之后开发《FFXI》的契机吧。公司的思维方式和标尺都发生变化，算是一个比较大的冲击。比如说工作时间，网络部门24小时都要有人，所以公司的时间规则就必须要改变。

**——在FC时代，无法想象《FF》与网络的对应。现在回顾20年的时间给了我一种新的感觉。**

桥本■今年不只是《FF》的20周年，还是《最终幻想战略版》10周年，《FFVII》10周年，《FFXI》（运营正式开始）5周年。我只是把《FF》初代前辈们所创造的资产传承给后世的传道师。无论现在还是今后，我都希望能够满足玩家们的期望，为大家奉上多种形式的内容。我觉得这20年不仅是《FF》的历史，也是整个业界的历史，它所带给我的感慨真是数不胜数。

**——引领了日本RPG的《DQ》在去年也迎来了20周年是吧。**

桥本■虽说同样是20周年，但是《DQ》与《FF》的20周年还是有所不同的。说起《DQ》，堀井雄二先生的剧本才是真正的精髓所在。当然鸟山明先生的人设还有杉山弘一先生的音乐也是非常不错的。但是《FF》不同，每次的导演或是制作人都是不同的，

### 桥本真司



史·艾株式会社的法人兼董事。1995年加入史克威尔（现S.E）。之后亲手负责开发了《最终幻想》系列和《王国之心》系列等多款作品。此次负责《FF》20周年委员会，包括各种活动企划。

所以想把《FF》这部作品进行统一是非常难的。所以面对《DQ》与《FF》的20周年，玩家的心情是不一样的。不过总的来说，从玩家的角度来看其中的关系并不大。但是如果想用《FF》来寻找乐趣的话，一定会有很多值得做的事情。

**——迎来20周年的同时，系列的最新作《FFXIII》也在PS3上开发。那么现在具体的开发情况怎么样。**

桥本■我们正在努力制作《FFXIII》。之前展出影像的开发工作量就已经很大了，我们想做出一款名副其实的“究极最终幻想”。现在整个开发工作都在顺利进行中，虽然困难很多，但是我们都会努力的。我们希望玩家看着这部作品时都是发出“啊！”的惊讶声，虽然现在很多朋友都希望我们能尽早推出这款作品，但是如果拿出未完成的作品谁也不会高兴。

**——这是PS3的第一部作品，听说作品中引人注目的地方将会有很多。**

桥本■《FFXIII》中值得注意的地方有不少。我希望大家都能被《FFXIII》的世界所吸引，说得夸张一点我想设计出就算过了10年还是能让玩家快乐的东西。所以我想制作出复合的世界。在本作中为大家准备了多个有微妙联系的世界，是以一个神话为基础，展现多种文化的大世界观。故事方面也会让大家有“怎么也吃不饱”的感觉。

**——《FFXIII》、《FF VERSUS XIII》以及《FF Agito XIII》这3部作品就是“Fabula Nova Crystallis”计划的全部吗？**

桥本■最近无论是影视作品还是游戏的制作都提前了。当然将计划长期化是要冒险的。现在我们是赌上公司的命运在进行挑战，希望大家能再给我们一些时间，我们一定会为大家奉上非常优良的作品。

**——虽然《FFXIII》离我们还有一段距离，但是纪念20周年，我想应该有很多值得期待的东西吧。**

桥本■在幕张举办的展会上大家应该都已经体验了不少，在7月的E3和9月的TGS上我们也会进行展出，现在正在考虑一个能在TGS上令所有人都震惊的企划。年底的12月我们也想准备大量的庆祝活动。这一年《FF》都会非常活跃，请大家拭目以待。

**——对于玩家来说这是不能错过的一年啊！**

桥本■其实这句话每年都在说。作为一个娱乐企业，我们希望能够带给玩家“S.E很活跃啊！”“每年都有新游戏玩”这种感觉。如果不能给玩家这种感觉，那么娱乐企业的魅力也就不存在了。在《FF》方面，无论是家用机、掌机、手机还是在线游戏，我们准备了丰富的内容供大家娱乐。我希望无论孩子还是大人都来体验一下多元化的《FF》。

## 6月8日

●由KONAMI制作，以水的三态变化为题材所制作的Wii版动作游戏《水精灵大冒险》，现于官方网站公布了新游戏影片以及预约特典信息。（请见本刊详细报道）



●近日Rockstar正式对外宣布，《GTA 4》原定的发售日期不会改变。此前有分析家表示《GTA 4》可能延期，以避免和《光环3》撞车。但Rockstar认为《GTA 4》和《光环3》的发售时间相差两个星期，并没有冲突。

●索尼社长中钵良治日前在接受媒体采访时第一次松口，他表示不排除PS3降价的可能性。（请见本刊详细报道）

## 6月9日

●NBGI宣布将制作以麦克风收音来"捕捉怪兽"的NDS角色扮演游戏《磁幽灵猎人》，预定7月推出。（请见本刊详细报道）



●日前，新一代PSP的细节情报被公布出来，据称这一消息来自与索尼关系密切的业内人士。这台主机并不是下一代产品，而是PSP的改进版，所以性能不会改变。这次新PSP将拥有更纤细的外观，携带更为方便。待机时间也会延长为原来的四倍，UMD读取速度将会提升。另外，新版PSP会内置8GB的闪存空间，连按键手感也将改进。据称，这款主机最快将会在今年8月上市。

●SCEE官方正式对外宣布，PS3在欧洲及大洋洲地区的累计销售数量已经超过了100万大关。达成这一数字共用了9个半星期，索尼官方称，这一成绩甚至超过了当年初代PS和PS2在该地区的普及速度。目前日本累计销量只有910737台。北美达到了130万台。

## 6月10日

●坂垣伴信近日在接受采访时表示，非常满意现在正在开发的"DOA"和"忍者龙剑传"的新作。并宣称，如果其他游戏制作人看到这些东西的话，他们将会失去开发同类游戏的干劲，因为他们没有任何办法超越这些作品。

●微软产品部门高级负责人David Hufford日前对记者透露，微软已经意识到了目前家用机价格的平衡点是199美元，并且可能在9月份降低360售价。（请见本刊详细报道）

# 特报 美国专讯 微软计划360降价 备战年底圣诞商战



本刊讯 微软产品部门高级负责人David Hufford日前对记者透露，微软已经意识到了目前家用机价格的平衡点是199美元，而这也是普通家庭用户所能认同的一个最高心理价位。

Hufford在采访中强调，微软并非单纯追随竞争者的脚步来制定价格策略，而是要借此来进一步扩大娱乐业务的用户群体。而且微软高层目前也已经意识到了这一问题，微软娱乐业务高级副总裁彼得·摩尔日前接受媒体采访时也透露相似的观点。他对记者表示："如果我们止步不前，不能以更快的速度继续扩大360的用户群体的话，最后也许就只能像当年的Xbox一样只有2500万的玩家群，而我们真正需要的是9000万以上的稳定用户群支持。"



业界和投资专家对于360降价的可能性也有充分的估计，权威金融投资者机构分析专家Heather Bellini预测，微软为了实施用户群体拓展计划，最快可能在今年9月份时就宣布360降价。如果微软在圣诞假期期间确实准备了强大的游戏阵容，那么剩下的工作无疑就是使主机销量最大化并进而实现游戏销量的最大化。

# 特报 日本专讯 新BD播放器降价 PS3竞争地位动摇

本刊讯 PS3的售价一直是阻碍主机普及的原因之一，然而因为成本太高，索尼多次对外解释这已经是非常公道的价格了，并坚持PS3不会在短时间内降价。然而索尼社长中钵良治日前在接受媒体采访时第一次松口，他表示不排除PS3降价的可能性。



据国外媒体的报道，中钵良治日前在接受澳大利亚媒体采访时承认，索尼现在不完全否认降价销售PS3的可能性。中钵社长的这一发言，是在索尼宣布新型号BDP-S300蓝光光碟播放器由最初公布的599美元售价再次下调至499美元决定后做出的。

由于新型BD播放器的价格已经与20GB版PS3持平，使得这台以"平民级"BD娱乐体验为卖点之一的次世代主机完全丧失了价格优势。在定位相似而又无法拉开价格差距的前提下，PS3似乎也只剩下降价一途可以选择。然而对于中钵良治所提到的可能性，索尼官方目前依然持否认态度。其实PS3降价是早晚的事，现在就降价肯定对索尼不利，但谁知道他们会不会为了快速普及而痛下决心呢。

# 软件 日本专讯 通过声音进行战斗 NDS作品再出奇招

本刊讯 NBGI宣布将制作以麦克风收音来"捕捉怪兽"的NDS角色扮演游戏《磁幽灵猎人》，预定7月推出。

《磁幽灵猎人》是款充分发挥NDS麦克风功能的游戏，玩家可以带着NDS来收录周遭的各种声音，分析后产生各式各样的"磁幽灵"怪兽，并驱使这些怪兽进行战斗。当玩家带着NDS走在街上，接收到来自磁幽灵怪兽的电磁波时，NDS便会发出警告音，经过扫瞄后就可以得知是遇到何种类的怪兽，并把它封闭在NDS中。玩家可以跟封闭在NDS中的怪兽战斗，或是将其捕捉起来。



游戏中可通过声音来产生超过120种以上的怪兽，除了原本在玩具中拥有高人气的磁幽灵怪兽以外，也有在NDS主机上才有的原创怪兽。怪兽将分为6种属性，有着各自的必杀技，玩家可将不同的怪兽进行编队组合。







游戏的战斗画面则采用全3D方式呈现，所有怪兽都将会具备各自的特性、攻防招式与必杀技。本作预定7月推出"深蓝版"和"绯红版"，价格未定。

# 软件 日本专讯 创意作品层出不穷 水精灵三形态出击

本刊讯 由KONAMI制作，以水的三态变化为题材所制作的Wii版动作游戏《水精灵大冒险》，现于官方网站公布了新游戏影片以及预约特典信息。

《水精灵大冒险》是款童话奇幻风格的动作游戏，玩家将扮演水精灵，以水的三态变化与Wii遥控器的动态感应来克服难关。故事叙述了一个充满水与绿意的美丽世界，这个世界的居民在七色之树的围绕下，过着和平的生活。不过好景不常，复活的魔王操控黑水污染了整个世界。七色之树为了拯救世界，使出最后的力量生出小小的水精灵。

由于水精灵是由水所构成，因此会随着温度的变化而改变形态，普通状态下是水滴，温度高时则会汽化成云朵，温度低时则会凝固成冰块。玩家将以十字键来控制温度，借以变化水精灵的状态，并由各状态的不同特性来突破难关。一般的水滴状态具备标准的能力；凝固成冰块时，因为变硬，所以攻击力会上升，不过也会变得难以控制；气化成云朵时，则是可以飘浮飞行与放出雷电攻击。





游戏将提供最多4人参与的多人游戏模式，让玩家可以和亲朋好友们同乐。本作预定7月26日推出，定价6090日元。KONAMI官方购物网站还提供以游戏主角水精灵为造型的布娃娃作为预购特典。

# [战局]



经过了半年的激战，任天堂、微软、索尼，这三家势力已经分出了首轮的胜负。有的凯歌高奏，有的扩张领土，有的则丧权辱国。战事还未结束，当前的胜负自然不会就是最终结果。便好比三国的赤壁之战，曹孟德虽败走华容道，却依然固守北方，坐镇三分天下。当前的战局如何？那些销售数字我们不想在这里罗列，单从最近发生的三件事上，我们便可以看到这三家的首轮战况了。

## 事件一：任天堂搬家

据国外媒体的消息，任天堂北美分公司营销部有大约60%的人递交了辞呈，其中有三个关键人物，分别是：公关部的高级主管Beth Llewelyn，主管市场及公司事务的副总裁Perrin Kaplan，主管市场及沟通事务的高级副总裁George Harrison。

原因为何？其实就是任天堂将要在硅谷和纽约开设分部。理由为硅谷是科技中心，纽约是媒体中心，西雅图将依然作为任天堂在北美的总部，而销部将迁往旧金山（硅谷）和纽约。于是，很多老员工不愿意离开现在居住的地方，而选择了辞职。

现在任天堂北美分公司的营销部基本已经人去楼空，仅剩两个大人物在坚守阵营，他们是公司主席兼首席执行官Tatsumi Kimishima和公司总裁兼首席运营官Reggie Fils-Aime。此前北美任天堂进行了一次人员调整，将一部分关键部门重新进行了编制，迁移到了全美的多个地方。因此，总部的一部分园区空了出来，而当时微软曾表示有意收购任天堂的这块地皮，并拉拢了部分员工。如今任天堂的部分员工辞职，微软自然也想从中收编一些人才。

这件事在最近讨论的人很多，传言沸沸扬扬。有的干脆已经说北美任天堂90%的员工辞职等等。其实事情没那么复杂，不过就是一次搬迁引起了人员的变动而已。那么我们从中能够看到什么问题吗？有！而且是两个。其一，任天堂逐渐开始了Wii的后期准备，以及未来的发展规划。其二，微软试图从任天堂那里获取成功经验。

硅谷是科技中心，任天堂的Wii并不是高科技的产物，似乎这两个没有什么联系。但现在没联系，未必以后就用不着，接近硅谷就等于向高科技靠拢，许多新的创意也是需要科技支持的。这或许表明任天堂已经在着手考虑下一场革命的内容了。微软和任天堂在北美的总部离得很近，以前就有传闻说微软挖过任天堂的墙角。如今任天堂大批员工辞职，微软自然是得到了一次很好的机会，招揽人才是必不可少的。此一事件表明，任天堂在乘胜追击，而微软看到了任天堂的成功，意欲紧随其后，力求更快地发展。这里没索尼什么事，下面就是它的主演了。

## 事件二：索尼裁员

斯丁格上任之际，整个索尼集团在全球裁员了1万人，规模之大，绝对空前。近期索尼的裁员是发生在游戏部门，也就是SCE。先是SCE的欧洲分部，裁员160人，占了现有员工的近1成（SCEE现有员工1900人）。最早发布这一消息的就是SCEE的总裁David Reeves，所有的SCEE员工都会收到一个信封，信封中表明他们将会被裁员或者是可以留下。



David Reeves曾表示，裁员是一个迫不得已的决定，他们已经尽力去避免这样的情况发生。但可惜的是，出于商业目的，裁员是一个不可避免的问题。裁员之后SCEE将会重新评估游戏市场，对现在的市场目标进行一些转变，寻求新的突破。SCEE作为SCE的欧洲分部，一直都是世界上最优秀的游戏开发、发行公司。但是由于PS3销售业绩的不如人意，为了削减开支，重新整理公司结构，裁员的确是一条必经之路。

这次裁员并不是结束，时隔两个月，SCE北美分部也传来了同样的消息：SCEA将会迎来公司历史上第一次大规模裁员计划。据预计，本次裁员的人数大约在80至100人，裁员的原因与SCEE极其类似，都是为了调整整个游戏部门的市场策略，重新整合人员结构，削减开支所用。总的来说，这次SCEA的全面裁员与PS3在全球萎靡的销售态势是分不开的。自SCEE到SCEA，SCE两大游戏分部都进行了裁员工作，这一阵裁员风波是否真正完结还不好说，关键看PS3今后的发展了。

此一事件能够说明的非常简单，尽管之前很多SCE高层都表示PS3在未来还有很大的发展前景，但目前所处的尴尬境地是谁也无法否认的。巨额的亏损之下，那些被解雇的员工就是牺牲品。

## 事件三：山内溥富列三甲

山内溥自1949年起就执掌任天堂，把这家原先以生产花牌为主要业务的小公司逐步经营成为了日本首屈一指的电视游戏硬件、软件发行商。可以说，山内溥是任天堂称霸电视游戏产业时代的缔造者，也是他正式拉开了家用主机时代的序幕。2005年6月，山内溥正式辞去任天堂董事会主席兼社长一职，由岩田聪领导任天堂进入了全新的时代。

自从退休以后，山内溥将大部分时间和精力都投入到建立和歌博物馆上。而在过去的两年间，这位游戏业的政治家也凭借任天堂业绩的大幅增长，一跃成为了全日本最富有的人之一。根据最新的亚洲福布斯统计，79岁的山内溥目前身价约为5800亿日元（约合48亿美元），名列日本富豪榜第三。仅次于日本互联网服务提供商软银投资公司的建立者孙正义（身价54.5亿美元）和东京地产大王森明（拥有55亿美元）。在任天堂新一代家用机Wii和掌机NDS取得全面成功之后，任天堂公司的股票价格也翻了3倍。凭借近几年公司的空前成功，这位年近80的老人个人资产排名也比原来提升了11位之多。

此一事件表明，任天堂实在太有才了，于是连老山内也在晚年排入了日本富豪的前三位。任天堂在硬件方面的销售现在一帆风顺，而且不像索尼和微软是赔钱来普及主机。任天堂的Wii可从来没有公开过制作成本，估计要是公布了这一数字，很多玩家都要开骂了。不过，大家现在都知道任天堂在赚钱，而且Wii和NDS也确实好玩，再加上Wii比PS3和360便宜，NDS也低于PSP的售价，于是大家也就不好说什么了。顶多就是周瑜打黄盖，既然大家心甘情愿，而且也没多疼，那就忍了吧。另据任天堂公布的新财年业绩预测，相信山内溥没多久就可以变成日本首富了。

# 中国电玩榜 最期待 TOP15

"MGS4不再是PS3独占？"——虽然这个消息在以前只是猜测，不过最近已经差不多成为了事实。据瑞典一家游戏杂志透露，MGS4将发售XBOX360版本，而KONAMI的工作人员也在近期的采访中透露出这个意向。PS3独占阵营又"出走"一员大将。

2007年第14期（统计时间2007年5月29日－2007年6月9日）本期截至统计日期共收到有效选票746张

## 1位 PS3 角色扮演 最终幻想13

■SQUARE・ENIX ■发售日未定 ■价格未定

水晶在FF系列中一直都是非常重要的设定。在《最终幻想13》的设定中，水晶能够生出各种机械和生物，通过这些来保护悬浮在空中的巨大都市科库恩。但是作为和平象征的水晶却选出了叫做"闪电"（Lighting）的女主角去消灭破坏世界的人们，不过真相肯定不会如此简单，那么，女主角到底又背负着怎样的秘密使命呢？

前回1位，本次计票417。

## 2位 PS2 战略模拟 超级机器人大战OG

■BANPRESTO ■2007.6.28 ■7329日元

BANPRESTO最近公布了将随游戏一同发售的限定版记忆卡的消息。这批记忆卡一共分为8种，每种贴纸上面的角色都不一样，这8名角色分别是本作中新登场的浩太、响介、正树、隆盛、琉妮、拉米娅、楠叶以及艾克塞琳。这款限定记忆卡还会附带SRX、大普伽合身悍撤的贴纸。

前回2位，本次计票399。

## 3位 PS3 动作冒险 横行霸道4

■ROCKSTAR ■2007.10.16 ■59.99美元

本作发生在"自由都市"之中，而自由都市是以真实的纽约城为背景的，所以GTA4中的地名明显和纽约实地有关联，比如Broker代表着布鲁克林，Algonquin代表曼哈顿，皇后区是Dukes，Bohan等同于布朗士，Alderney是新泽西等等。在游戏中，纽约城中的不少著名建筑都将得到非常真实的再现。

新上榜，本次计票395。

## 4位 PS2 动作冒险 盗墓者10周年纪念版

■EIDOS ■2007.6.5 ■29.99美元

本作已经发售，下期杂志将由ACT达人荐菜同学主笔攻略。这次的"10周年纪念版"制作的还是非常有诚意的，除了大致框架保留自原作之外，几乎整个游戏都是重新制作过的，对老玩家来说，在能够感受到原作气氛的同时，还能体验到大量的全新要素。游戏在机关和谜题的制作上也花费了相当的工夫，是近期难得的好作品。

前回4位，本次计票376。

## 5位 X360 第一人称射击 光环3

■微软 ■2007.9.25 ■59.99美元

已公开的遗迹地图是大型地图，巨大的湖泊、激流的瀑布、草原上盛开的鲜花，本地图被命名为北欧神话中的大神殿，美丽的景色包围着战士，非常适合多人对战，特别是团队作战，交通工具必不可少。虽然可以藏身于起伏的山丘或是大块岩石后面，但本地图总的来说还是属于开阔的野外地图，要小心狙击！

前回5位，本次计票354。

## 6位 X360 动作冒险 恶魔猎人4

CAPCOM 发售日未定 价格未定

改编自游戏版的《恶魔猎人》动画版将于6月14日开播，目前已经录制好了前四话的配音。动画中增加了许多原创剧情和全新的原创角色。

前回3位 本次计票 347

## 7位 PS3 动作谍报 合金装备 索利德4 爱国者之铳

KONAMI 2007年预定 价格未定

瑞典一家游戏杂志表示本作不再是PS3独占，其XBOX360版将在2008年11月份左右发售，虽然比PS3版晚发售，但是360版会追加"VR MISSION"等独有内容。

前回6位 本次计票 332

## 8位 PS3 动作冒险 生化危机5

CAPCOM 发售日未定 价格未定

主角发现自己置身于一个沙漠城市的小巷中，他正在被一群神秘的敌人追捕。前作中经常出现的"恐怖异形"已经被神秘的人物代替，这彻底颠覆了"生化"系列一贯的风格。

前回7位 本次计票 310

## 9位 X360 飞行射击 皇牌空战6・解放的战火

NBGI 2007年10月 价格未定

本作将是系列首款支持网络多人联机对战、协力游戏的作品，通过Xbox LIVE玩家还能够下载众多追加要素，玩家的游戏成绩还能够在全球排行榜中体现。

前回8位 本次计票 305

## 10位 PSP 动作冒险 战神・奥林匹斯之链

SQUARE・ENIX 2007年11月 价格未定

本作是由制作过"达克斯特"的Ready at Dawn工作室负责开发，负责人表示，他们将会尽最大可能地挖掘出PSP的潜在硬件性能。

新上榜 本次计票 287

## 11位 NDS 动作角色扮演 勇者斗恶龙9・星空的守望者

SQUARE・ENIX 2007年内 价格未定

本作中敌人都在大地图上可以看到，玩家可以选择主动与其进行战斗，也可以选择躲避它们，不过一旦被其发现，就会紧跟在玩家身后追逐。

前回9位 本次计票 281

## 12位 PS2 动作格斗 战国BASARA2 英雄外传

CAPCOM 2007年冬预定 价格未定

本作原本是预定于今年3月15日发售的，后来不知是因为何种原因最终被延期至了今年冬季，CAPCOM官方也没有对此作过详细说明。

前回10位 本次计票 263

## 13位 Wii 射击游戏 生化危机：Umbrella编年史

CAPCOM 2007年预定 价格未定

除了攻击之外，游戏中的门与各种装饰品都可以用手柄进行破坏，游戏的制作理念就是让玩家们感受到使用各种武器进行攻击带来的那种爽快感。

前回11位 本次计票 251

## 14位 NDS 动作角色扮演 赛尔达传说・梦幻的砂时计

任天堂 2007.6.23 5040日元

尽管如今赛尔达系列在欧美的人气程度已经要远高于在日本，不过本作仍然还是先发售日版，看来任天堂对日本市场还是非常重视的。

前回12位 本次计票 230

## 15位 PSP 动作冒险 恶魔城X年代记

KONAMI 2007年秋预定 价格未定

厂商最近公布了几张新的游戏画面，从这些画面来看，尽管游戏的玩法还是2D，但是场景的刻画以及所有的敌人都变成了3D建模。

前回13位 本次计票 218

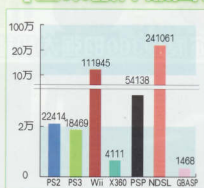
这期有两款新作登上了期待榜，它们分别是《横行霸道4》和《战神・奥林匹斯之链》。其中GTA4将会在今年10月16日同时发售PS3和XBOX360两个版本，绝对是值得大家期待的超大作！而PSP上的"奥林匹斯之链"能否在掌机的屏幕上再现原作气势恢宏的场景，也是所有喜爱战神的玩家们关心的问题。

# 中国电玩榜 最流行 TOP15

这期上榜的游戏是PS2上的《加勒比海盗 世界尽头》，相应的，下榜的作品是《光明力量EXA》。另外像是最近发售的《奥丁晶石》以及《光明之风》也获得了不少读者的投票支持，不过离上榜还有一定的距离。这次《加勒比海盗 世界尽头》能够上榜，恐怕更多的还是因为电影即将上映的关系，估计不少玩家都是"海盗"的拥趸。不知道读者朋友中有没有像编辑部的荇莱同学那样只FAN"海盗"1代的"偏激分子"呢？

| 排名 | 游戏 | 计票 |
|---|---|---|
| 1 | 大蛇无双<br>■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2007.3.21 ■7140日元 | 计票:413 |
| 2 | 战神2<br>■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007.3.13 ■49.99美元 | 计票:402 |
| 3 | 生化危机4<br>■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元 | 计票:371 |
| 4 | 实况世界足球·胜利十一人10<br>■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元 | 计票:358 |
| 5 | 最终幻想12<br>■PS2 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元 | 计票:347 |
| 6 | 龙如2<br>■PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2006.12.7 ■7140日元 | 计票:329 |
| 7 | 超级机器人大战W<br>■NDS ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.3.1 ■6090日元 | 计票:313 |
| 8 | 怪物猎人PORTABLE2<br>■PSP ■CAPCOM ■动作角色扮演 ■2006.2.22 ■4980日元 | 计票:290 |
| 9 | 最终幻想6A<br>■GBA ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2006.11.30 ■5040日元 | 计票:285 |
| 10 | 最终幻想战略版·狮子战争<br>■PSP ■SQUARE·ENIX ■战略模拟 ■2006.5.10 ■5040日元 | 计票:281 |
| 11 | 宿命传说<br>■PS2 ■BANDAI NAMCO ■角色扮演 ■2006.11.30 ■7140日元 | 计票:262 |
| 12 | 加勒比海盗 世界尽头<br>■PS2 ■DISNEY ■动作冒险 ■2007.5.22 ■39.99美元 | 计票:253 |
| 13 | 荣誉勋章·先锋部队<br>■PS2 ■EA ■第一人称射击 ■2007.3.26 ■39.99美元 | 计票:231 |
| 14 | 口袋妖怪·钻石/珍珠<br>■NDS ■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元 | 计票:212 |
| 15 | 逆转裁判4<br>■NDS ■CAPCOM ■法庭冒险 ■2007.4.12 ■5040日元 | 计票:207 |

## 【日本硬件双周销量统计】




【榜评】进入五月份以来，日本游戏市场的主机销量开始有比较明显的下滑，绝大部分主机销量都有减少。这期连一直势头迅猛的NDSL销量也有明显下降。值得一提的是，PS3已经连续三周单周销量低于1万台了，难怪索尼在最近的新闻发布会上将本财年一千二百万台的主机销量目标下调至九百万台。（本期统计时间2007.5.14–2007.5.27）

## 英国家用机游戏周间排行榜

ENGLAND GAME SALES RANKING 2007.5.20–2007.5.26

| 排名 | 平台 | 游戏 | 厂商 | 发售日 | 类型 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1位 | PS2 | 蜘蛛侠3 | ACTIVISION | 2007.5.4 | 动作游戏 | 39.99英镑 |
| 2位 | PS2 | 加勒比海盗·世界尽头 | Disney | 2007.5.25 | 动作游戏 | 29.99英镑 |
| 3位 | Wii | 马里奥足球·激情四射 | 任天堂 | 2007.5.25 | 体育竞技 | 39.99英镑 |
| 4位 | PS2 | 实况世界足球·胜利十一人10 | KONAMI | 2006.10.27 | 体育竞技 | 39.99英镑 |
| 5位 | Wii | Wii Play | 任天堂 | 2006.12.8 | 其他 | 39.99英镑 |
| 6位 | NDS | 脑锻炼达人 | 任天堂 | 2006.1.9 | 益智游戏 | 19.99英镑 |
| 7位 | X360 | 泰格伍兹高尔夫球巡回赛07 | EA | 2006.10.10 | 体育竞技 | 49.99英镑 |
| 8位 | PS2 | FIFA 07 | EA | 2006.10.20 | 体育竞技 | 39.99英镑 |
| 9位 | Wii | 料理妈妈 | 任天堂 | 2007.5.11 | 其他 | 39.99英镑 |
| 10位 | PS2 | 巴兹问答 百万测验 | SCE | 2007.4.27 | 益智游戏 | 24.99英镑 |

【榜评】《蜘蛛侠3》蝉联英国游戏榜榜首，看来尽管电影褒贬不一，仍然不会影响其在玩家中的高人气——就像这些影评同样影响不了电影的票房一样。同样也是改编自电影的游戏《加勒比海盗·世界尽头》紧随"蜘蛛侠"的步伐，占据了榜眼的宝座。不过《战神2》本期竟然已经下榜，这种结果多少有些出人意料，毕竟这期上榜的游戏数量并不多，也不算是真正的"大作"，竟然这样也能对《战神2》产生如此大的影响。




↑在《料理妈妈》中可以学到各种菜谱，配合Wii的手柄玩起来非常有趣。

## 日本家用机软件四周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2007.5.14–2007.5.27

| 排名 | 游戏 | 销量 |
|---|---|---|
| 1位 | PS2 光明之风<br>■SEGA ■角色扮演 ■2007.5.17 ■7329日元 | 93960 |
| 2位 | NDS 燃烧！热血旋律魂 押忍！奋斗！应援团2<br>■任天堂 ■音乐游戏游戏 ■2007.5.17 ■4800日元 | 79608 |
| 3位 | PS2 奥丁晶石<br>■ATLUS ■角色扮演 ■2007.5.17 ■7329日元 | 67920 |
| 4位 | PSP 最终幻想战略版·狮子战争<br>■SQUARE·ENIX ■战略模拟 ■2007.5.10 ■5040日元 | 66154 |
| 5位 | Wii Wii Sports<br>■任天堂 ■体育竞技 ■2006.12.2 ■4800日元 | 55984 |
| 6位 | NDS 更锻炼大脑的脑锻炼DS<br>■任天堂 ■益智游戏 ■2005.12.29 ■2800日元 | 41580 |
| 7位 | NDS 结界师·乌森妖奇谈<br>■BANDAI NAMCO ■动作游戏 ■2007.5.24 ■5040日元 | 41148 |
| 8位 | NDS 新超级马里奥兄弟<br>■任天堂 ■动作冒险 ■2006.5.25 ■4800日元 | 39727 |
| 9位 | PSP 死神·魂之热斗4<br>■SCE ■格斗游戏 ■2007.5.24 ■4980日元 | 38142 |
| 10位 | Wii Wii的初体验<br>■任天堂 ■其他 ■2006.12.2 ■4800日元 | 37023 |

【榜评】由于近半个月来日本方面缺乏真正有刺激性的大作发售，所以整体销量相对上期而言有一定程度的下滑，特别是连销量超过十万份的作品都没有。世嘉的《光明之风》双周九万多份的销量就已经能够确保其登上榜首了，NDS上的《应援团2》首周7万份的销量比前作1.6万份的销量有相当大的进步，虽然本作更像是一款小品级的游戏，但是乐趣还是非常之高的。

## ■本期中国电玩榜奖品

2名 羽翼 莫可娜挂包

（随机获取任意一款）

2名 火影召唤兽造型随身包

（随机获取任意一款）

1名 龙珠Z 光必杀技FIGURE

# 超特报 微软最强的王牌，即将今秋出手。

## Spartan Project

斯巴达计划是科学家在地球各殖民地挑选75个各方面都极优秀的孩子作为超级生化士兵培养。只有32个成功变异，成为合格的斯巴达战士。拥有生化身体和超能盔甲的斯巴达战士们在与星盟的战斗中留下了光辉的战绩，但是他们数量过少，无法挽救战争。大名鼎鼎的士官长约翰-117是斯巴达战士唯一的幸存者。　□文/北斗

# HALO3

如今的BUNGIE和“HALO”系列已经成为了游戏业中无人不知的名词了，然而又有多少人知道，这个鼎鼎大名的游戏系列最开始其实是作为PC游戏公布的？当时正是FPS游戏大行其道的年代，特别是《半条命》更是掀起了对战的狂潮，“反恐精英”绝对是当时我国网吧以及各大校园中最热门的游戏。最初公布的PC版《HALO》除了精美的画面之外并没有太多出彩的地方，然而独具慧眼的微软却看重了《HALO》，当即买下了BUNGIE，并将其作为即将发售的XBOX上的重头作品，幸运的是，微软押对了宝，《HALO》从此一炮走红，在欧美地区极大地促进了XBOX的销量。平心而论，《HALO》的画面在同期的电脑游戏中并不能算是特别优秀，但对于家用机而言，效果绝对是惊艳了！特别是本作的科幻背景，使得玩家在游戏中经常能看到炫丽的外星科技场景，这与其他大多数FPS游戏单纯追求人物和环境建模的真实性相比，更能吸引玩家。而本作的优秀剧情设定也让人叹为观止，这种史诗级的剧情别说是FPS游戏，即便是在整个游戏界中也是相当少有的。人族、星盟、虫族……围绕这三个种族而展开的故事在“HALO”这颗神秘

## 限定版令人垂涎士官长头盔

↓《HALO3》的“传奇”限定版，除了包括游戏光盘、包含了许多特殊资料的DVD、小说、原画集之外，还会附送一个做工精致的斯巴达战士头盔形游戏收藏盒和一张特别的DVD。




←这个是《HALO3》的BETA测试版开始时在官方网站更新的一张图片，看上去还是颇为有趣的。



## 为你展现360的强大机能



→借由XBOX360强大的硬件机能以及BUNGIE的技术实力，本作的画面再次有了质的飞跃！

## Halo Story

"星盟"是以宗教为纽带建立起的庞大团体，包括很多不同的外星种族，其宣称人类对天神有侮辱轻蔑之意，亵渎了其信仰，悍然发动了针对人类的全面战争。尽管当时的人类已迈入太空时代并有不少卫星殖民地，但在"星盟"强悍的实力面前仍然不堪一击，最后，士官长所在的"秋风之墩"号战败后跃迁到了一颗星球，这就是"HALO"！

1代中着重描写了人类如何为了生存而与强大的星盟斗争，到了2代，剧情的重心则开始通过星盟舰长的角度来逐步加重对星盟的描写。而所有的一切，都将在3代、在人类的母星——地球得到终结！

| X360 | 本刊译名：光环3 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 微软 | 59.99美元 | 2007.9.25 | |
| 第一人称射击 | DVD | 美版 | 支持多人 | 记忆容量未定 |

的星球上开始逐步展示出事情真相的一角，特别是在最重要的操作性方面，厂商做出了非常细致的规划，而且考虑到用手柄瞄准不如鼠标精确快捷，特意放大了准星以方便玩家。

2代最大的变动应该就是允许玩家扮演星盟舰长这一角色了，如此一来玩家就可以在本作中分别体验到人类和星盟两个原本是对立的种族各自的剧情了，这个设定不但使得游戏的剧情得到了丰富，游戏性上也有了很大的提高，包括星盟的光剑和隐身战斗服，这些曾经让大家垂涎许久的装备终于可以亲自使用了。《HALO2》首周天文数字般的500万份销量就是玩家对其超高素质的最好肯定。《HALO2》唯一的不足就是流程稍短，特别是结尾着实让FANS们吊足了胃口。如今，这款万众期待的超大作已经确定将于今年9月25日发售，让我们先看看本作中的一些新增要素吧。

## 第一时间体验光环的魅力

↑玩家可以从XBOX LIVE中下载本作的BETA测试版游戏，抢鲜体验《HALO3》。

↓游戏多人模式最多支持16人进行对战。

# 系列发售回顾 见证光环的成长

《HALO》，作为一个从XBOX时代才开始起家的FPS游戏，它的经历看上去似乎是"一夜成名"，但是如果我们仔细想想的话，就会发现这背后其实蕴涵了游戏开发人员无数的心血和汗水。当然，微软砸进去的无数银子也很重要，然而，真正的大作并不是只要有钱就能砸出来的。

### 2002.4.25 XBOX版《HALO》发售

值得纪念的系列第一作，由BUNGIE开发、微软代理发售的顶尖FPS科幻大作《HALO》从此诞生！本作在全世界的总销量达到了数百万份，特别在欧美地区更是人气极高，基本上已经成为了XBOX玩家必备的作品。

### 2003.11.14 PC版《HALO 战斗进化》发售

由于XBOX和PC两个平台之间的良好互通性，因此微软将本作移植到PC上也是情理之中的事。在"战斗进化"中支持最大16人的通信对战，并且新增了不少地图和武器。本作在PC玩家之中也引起了相当大的反响。

### 2004.9.17 MAC版《HALO 战斗进化》发售

由于HALO的XBOX版以及PC版作品都获得了极大的好评，本作甚至于04年9月份发售了苹果版！苹果与PC机的关系、LINUX与WINDOWS的关系我们都清楚，能发售苹果版，足见《HALO》在玩家中的地位之高。

### 2004.11.11 XBOX版《HALO2》发售

距离前作发售后两年半，《HALO2》终于再次登陆XBOX平台！本作创下了发售一周之内总销量突破500万份的超级纪录！对于一款原创作品的续作，而且还是FPS游戏而言，这个成就在游戏业足以成为一座里程碑。



### 2005.7.7 XBOX版《HALO2 多人对战版》发售

本作是在距离2代之后不到一年的时间发售的，这次追加了大量新增的多人对战用地图以及之前从未公开过的影像与相关档案。

### 2007.9.25 XBOX360版《HALO3》发售

如今的HALO已经成为了微软手头分量最重的作品，并一度被认为是微软对抗PS3的杀手锏。这款牵引着众多玩家眼球的大作能否再续系列辉煌、将HALO的成就推上一个新的高峰？结果即将在今年9月底正式揭晓！

## PLAY BACK :: 多人对战功能再次进化

开发商BUNGIE最近除了开始游戏BETA版的测试之外，还对媒体公布了三个新的对战地图并提供相应的试玩。目前可以玩到的游戏规则分为两种，组成小组比赛杀敌数量的"战队模式"和夺取旗帜的"CTF"模式——这些都是系列老玩家们非常熟悉的模式了。

虽然事先工作人员表示"细微的地方和游戏的平衡性还不完善"，但不愧是《Halo》！作为世界上的游戏FAN们所喜欢的魅力之处——联机对战的趣味性，丝毫没有改变，这就是完美主义的Bungie Studios公司给我们带来的最大惊喜了。

"我们希望不只是单纯的加一些东西，而是想进一步提升能力"，正如公司所说的那样，本作在多人对战模式方面的提高颇大。虽然没有过多的进行新要素的说明，但是制作小组的一人为大家说了一些要点。"在联机对战中，不但可以改变游戏的规则，小队成员的各参数也可进行调整。例如在CTF军旗模式中，持有旗子的人的跳跃能力和行走能力会上升……诸如此类，像使用可以改变游戏规则的道具等要素，都是FAN们一直期待的。"



# 增加让人目不暇接的新装备，

丰富的武器种类是FPS游戏必备的要素。从以现代兵器为基础开发出来的地球军的近代未来型兵器，到敌军制作的枪型兵器和搭乘兵器，战场中出现的各类兵器，士官长都可以使用。在《HALO3》中这些兵器不但得以完全保留，并且还做了进一步的强化！本次我们将结合图画照片给大家介绍一下部分新兵器。这些都是在前作中没有登场的新兵器，在战场上能发挥什么样的作用很令人期待。这些新的兵器也一定能成为帮助士官长的新力量！

## New Vehicle 单人用战车 MONGOOSE

左边这个就是在系列中首次登场的地球军专用战车。外表涂有类似岩石的颜色，可以在很窄的建筑物等地形中高速移动。虽然是单人式样，但也可以在后面的站上一个人。由于其机动性非常出色，在故事模式以及对抗模式中都是非常活跃的交通工具。




←在一般的情况下，Mongoose只能搭载一名队员。但车身后部也可再站一名队员。



←交通工具的种类非常丰富，除了单人用战车Mongoose之外，还会有许多其他工具登场。例如能在雪地上飞行的摩托。

## New Vehicle 大威力武器 Spartan Laser



←从外形上看是不是像狙击步枪的简易版？同时兼备强大的攻击力与较好的机动性。

拥有高命中率和高攻击力的两手持新武器。搭载了红外线瞄准机能，能够发射激光。虽然在射击精度方面的要求较高，但其破坏力却十分惊人，可以一击摧毁大型搭乘型兵器是该武器的最大特征。很有可能会成为人类新的主战武器类型。

## New Vehicle 重型近战枪 Spike Sniper

### 远战近战皆可 无死角兵器

这把新型武器最大的特点是其枪身的下部追加有钢刃状的装置。其与在《HALO2》中登场的某件武器有些相似，不过这把武器属于可以两手分别装备的武器。在官方的设定中，本枪的性能应该属于类似连射型武器的类型，另外，使用钢刃进行近战的攻击力也是非常令人期待的。






→在枪身正上方会清楚地显示出目前的残余弹量，非常体贴。

## PLAY BACK 三大种族间的恩恩怨怨

在《HALO》系列的背景架构中一共有三大种族，他们分别是人类、星盟以及虫族。无论是从这三大种族的名称还是其社会形态、在游戏中的性能等参数来看都与伟大的RTS游戏经典《星际争霸》中的人神虫三族的设定非常相似，下面就让我们来看看在“HALO”中这三大种族的设定吧：

人类（Human）：就是地球人，在游戏中的人类已经掌握了一定的宇宙科技，并且开拓了不少星球作为人类的殖民星球，但是在强大的星盟军队面前仍然有着很大的实力差距。为此人类尽量避免与其发生战斗，实在是迫不得已发生遭遇时一定不能泄露关于母星地球的资料，如果有被俘虏的可能时甚至要求强行自爆“——这就是著名的“柯尔协议”，也是弱小的人类不得不采取的措施。人类科学家也曾利用“斯巴达计划”培育出一批实力强悍的斯巴达战士，然而尽管这些斯巴达战士在单兵素质上要优于星盟士兵，可惜其数量实在太少，对战局的影响几乎微乎其微。作为斯巴达战士唯一的幸存者——士官长，能否帮助人类躲过这一劫难？

星盟（Covenant）：在微软的台版中文游戏中将Covenant翻译成了“星盟”，而在HALO的中文小说中则是翻译为“圣约者”。星盟是一个由多个种族构成的强大外星文明，其不断的吸纳其他种族加入从而使得星盟的实力日益爆增，在游戏中星盟以人类“冒犯他们信奉的神”为名妄图将人类斩尽杀绝。

虫族（The Flood）：这个可以说是HALO中真正的最大敌人了。虫族最可怕的能力就是寄生在其他生命体上并夺取其控制权并加以增殖，而且不论是人类还是星盟、不论死活都能寄生。很久很久以前先行者们建立HALO的目的就是为了消灭和封印这个可怕的种族。

关于星盟为什么能吸纳其他外星文明却偏偏要将人类赶尽杀绝，有一种看法是地球人是先行者们的直系后裔，而星盟的先驱一族则只是先行者与虫族血缘混合后的结果。这就导致了星盟的先驱们对自己的祖先先行者产生了憎恨，并希望将先行者的直系后裔——地球人全部消灭。神风战士因为发现了这个秘密而遭先驱陷害。

# 16人对战模式依然健在！

网络对战模式一直都是本系列中最大的魅力所在，在本作中这一模式仍然健在，而且得到了大幅的提升。可以对任何人下达任何指令的大型16人对战模式，也将继续沿袭简单操作，体验对战乐趣的路线。在本作的最新进化之后，玩家所持的武器也会直接显示出来。



## 网络对战模式加入全新要素？

作为本作的新要素之一，将会追加一个新的系统。系统会根据模式类型和对手的实力等参数的不同，对体力、跳跃力、行走力等数值进行相应的调整，这一系统的引入让人觉得更加贴切。另外，携带特殊道具后会在一定时间内增加某项能力的设定也在本作中实现。





↑在多人对战模式中，团队间的配合就显得非常重要了，个人英雄主义是行不通的。





←在进入战斗之前，可以先给自己选择的角色外形进行调整，包括使用的徽章、服装颜色等等，系统提供的选项非常丰富。



## 直观显示身上携带的武器

当玩家身上所持有的武器数量为复数时，这些武器就会在角色的肩部及腿部分别显示出来。肩部可以装备一种武器，腿部则是可以装备两种武器。与前作比较起来的话，就会发现士官长所能持有的最大武器数量果然有所增加。

HALO系列中有着数量众多且种类极为丰富的武器系统，每一种武器的性能、外观、擅长战斗情形都各不相同。虽然得到一把威力强劲的武器会对游戏大有帮助——特别是在多人对战的时候，但是熟知每种武器的性能和优缺点才能成为一名真正的HALO高手。以前在对战中我们只能等对手的武器发射之后才能大致判定其种类，现在则是直接就能够从对手的外形上看出来了。在熟悉每种武器之后再加上本作在这方面的变化，就使得游戏在战略方面进化的可能性也得到了很大的提高。例如首先确认拥有强力武器的敌人，之后再与同伴们商量后协力将其击倒之类的作战，在本作战斗开始前就可以进行立案了。

## 系列经典多人模式再回顾 考验玩家团队合作与集体主义

HALO的经典多人模式有很多，其中最为经典的应该要算杀戮模式（slayer）、夺旗模式（capture the flag）、山丘之王（king of the hill）和oddball等模式了。在《HALO2》中就提供了七种不同的多人模式，并且每一个都有几种变量，它们也转变成了许多种不同的游戏类型。HALO的对战地图数量众多，再加上玩家可以自行修改对战模式中的许多具体参数，这样就能衍生出非常丰富的对战方式了。

游戏中的每一种模式都有其自身的特色。例如Slayer模式等同于1代中的的死亡竞赛模式，其规则最为简单：玩家组队后看哪一队能够在规定时间内杀人数量最多。虽然规则非常简单，但是却相当吸引人，另外还可以通过“组队”和“混战”这两个变量的更改使得对战更具乐趣。除了杀戮模式之外，夺旗模式也是非常经典的一个多人对战模式了：玩家需要一边守护己方基地里的旗帜，一边派人去对方基地内夺取旗帜，这是一个非常考验团队合作水平和战略指挥能力的模式。



山丘之王模式则是强迫玩家为在地图上的关键区域抢占一个有利位置而战斗。在2代中新增的领地模式（territories）则是需要玩家在地图上拔河式的夺取和收复遍布在地图上的战略要地。上面介绍的这些都是前两代中最为经典的多人对战模式了。

根据开发人员的表示，网络对战模式在本作中的地位将再次提升。如此一来，《HALO3》中将毫无疑问地加入更多的多人模式，以前那些模式的规则可能也会有所调整，喜欢联机对战的朋友们有福了。

# 威力超群的新型重武器登场

武器的平衡性是HALO系列的一大特点，在《HALO3》中将追加大量的新武器，而且从目前的资料来看，这些新武器将会以重型武器为主——不愧是系列的完结篇，看来这些强悍的新武器在游戏的流程中将扮演非常关键的角色。由于不少武器被设定为可以双手分开装备，也就是说左右两只手可以拿两把不同的武器，战斗时通过LB键和RB键分别进行左右手两把武器的装弹。这种设定使得玩家在战斗中一边射击一边装弹成为了可能，战略性也有所提高。



## 灵活运用武器 一枪爆头

虽然人类的手枪威力小，但如果能够做到一枪爆头的话，在与敌人对射时还是有可取之处的，而且射击间隔短也是其优点。



↑用狙击枪的话就可以直接远距离将敌人解决掉。

## 远攻近战都没有任何问题



HALO系列在武器设定上的最大特色就是，所有武器都是同时具备远战射击和近战攻击两种功能的——当然根据具体枪支的不同，其在远战能力和近战能力上有着非常大的区别。从2代开始，对特定的某些武器追加了可以同时装备两把的"双手持"功能，这一系统的引入使得玩家们在武器选择和搭配的战略性上得到了扩展，该系统在《HALO3》中得到了继承。



### Spiker

通过高速发射出针状的子弹，从而将对手的装甲切裂的小型枪支。枪身的下部有锋利的刀刃，近身作战的场合攻击力也非常高，可以两手同时装备。



### Missile Pot

先用准星瞄准目标，当准星变红之后就表示已经成功锁定目标，此时扣下扳机即可发射出自动追踪导弹。一旦命中，即便是交通工具也能一炮打个粉碎！



### Spartan Laser

通过将能量进行压缩后再释放的指向性激光武器。每发射一发激光后的能量重新充填时间过长是其最大的不足，威力属于最高等级，是对交通工具战的重宝。



### Assult Rifle

连射能力非常优秀，不论是射击还是近身作战性能方面都非常安定的突击步枪。在初代作品中登场，之后由于玩家们的强烈要求而再次登场的人气武器。



### Spike Grenade

能够穿透敌人甚至是地形效果的强力武器，爆炸时产生的大量金属碎片具有很强的杀伤力。不论是自然环境还是人工建筑都能炸掉，用途非常广泛的手雷。



### Machinegun Turret

设置在地图上的重机枪，玩家可以将重机枪的枪身搬走使用。虽然将其从台座上取下来之后弹药数量就不是无限的了，但仍然是守卫据点用的重要战力。

## PLAY BACK :: 使用道具

《HALO3》BETA测试版最大的亮点，应该就是在道具方面的充实。《HALO3》的联机对战模式中，玩家只能携带一种道具，按X键在适当的时间使用，由于携带数量只有一个，所以什么道具在使用的时机选择上可以说是非常重要。这些道具有着各种各样的能力，最重要的是，道具的效果是不分敌我的，对所有人都适用。自己使用的道具可以被敌人反利用，也许会对己方造成一定的伤害。在团队战斗中，道具的回收变得尤为重要。

### 能量吸取装置

在一定的范围内产生一定的磁场，吸收附近的所有能量（防护力和体力）的危险装置，如果被敌人安放在我方的多个地点的话，会造成大混乱，最终会导致一场大灾难。



### 感应地雷

用于对付地面上的敌人和交通工具的地雷，设置后，接触或感应到振动都会发生爆炸。从远处给与其一定的冲击也会触发其引信，对车辆等搭乘工具尤其有效。



### 化学防护罩

使用后会产生半球状的能量防护盾，只要待在这个护盾之内就能阻挡住所有的射击和爆炸。但是要注意敌我双方都可以进入，所以要格外留神敌人的渗透。



# 高地雪原与古遗迹 三大场景公开

《Halo》系列的"多人模式"与体验故事情节的主线模式完全不同。多人模式的传统是准备了大量对战专用的地图，无论是小规模还是大规模、无论是室内还是野外。拥有丰富多样的自然物和建筑物的地图与游戏类型的组合，而且还能对许多规则参数进行自由修改，这些构成了《Halo》对战时绝妙的平衡系统。在这里我们将详细为您介绍BETA测试版中可以使用的3个地图——包括高地、雪原以及古遗迹这三处场景，虽然之前都已经进行过介绍，但是这次我们将说明每张地图各自的具体内容和效果。





←在高原这张地图中还是有许多建筑物可以利用的，并非是纯粹的野外战斗。

## 多多利用场景进行掩护



→队友间的相互合作非常重要，一名队员站在高处进行火力压制和掩护，另一名队员则利用战车的高机动性强行穿插进入对方范围之内，这是很常见的战术。

## 战术也要变 地图环境不同 团队战

高地是中规模地图，破坏严重的要塞残骸与平静的海滩形成了鲜明的对比。中央的封锁闸门、破损的基地、岩石隧道、狭窄的管道，本地图为玩家提供了多种进攻敌人的方式。无论是进夺旗战还是进行直接进攻的团队战都很合适。

雪原的构造相对简单。在两个基地周围是广阔的雪原，雪原外围设置了很多炮台，可以消灭企图越过这条防线的敌人。驾驶各种交通工具在雪原上驰骋，使用丰富的机动兵器进行作战也是本地图的乐趣之一。



←狭路相逢勇者胜！用手中威猛的武器将还坐在车上扫射的敌人一举端平吧！

## 遗迹前生死一瞬

## 只有合作才能在战斗中顽强活下来



→这个奇怪的建筑物是地图上的一处遗迹，在这里可以得到不少的武器、弹药以及道具补充。



→在雪原这一关中有许多的移动炮台，想要保证安全的话，一把威力强大的武器是你的可靠保障。




←四散的雪花也会随着爆炸飞上天空，细节部分做得很到位。

## 白雪皑皑的雪原上进行着血与火的考验

### 反重力装置

能在垂直方向发出反重力能量，使其上方的物体可以轻易上升。可以利用这个装置作为跳台，就能够轻松地越过墙壁，还可以使敌人的车辆失控，用途多样。



### 更多超级道具

在以前的游戏中，有的道具在取得后的一定时间内会产生效果，其种类分为两种。在BETA版中得到确认的是一种叫做光学迷彩的道具。从名字上看应该和2代中星盟的隐身战斗服差不多，如果能够得到这种珍贵道具的话，在多人对战中无疑将有着极大的优势，当然肯定还是有办法对付装备它的玩家的。不过既然这么强悍的道具的存在都已经得到确认，那么肯定还会有相应同级别的超级道具将在游戏中出现，实在是让人非常的期待！

### 激烈的对战

→爆炸时扬起的漫天雪花、物品被引燃后的火焰与烟雾，激战时的视野有时候是相当小的。此时一定要格外警惕。





←队友阵亡后有时会掉落武器或是道具，如果就在你附近的话最好马上捡起来，如果被对方捡走的话，损失可就大了。

## 这是力量与智慧之战

# 最大魅力：4人协力作战。

看一下图就马上明白，可以4人协力作战，这是个让人兴奋的地方，己方的伙伴们是什么状态、正在采取什么行动，一目了然，这样就避免了战斗的不协调行动的出现，使战斗更加流畅。当然，如果队伍中有等级高的厉害的家伙的话，也就无所谓了，反正一切都在掌握之中。

## 伙伴齐心，就是再厉害的怪物也不怕。

## 和伙伴一起，按照自己的想法战斗吧。

→根据战况来决定自己下一步的行动，当然，为伙伴考虑也很重要。

←与伙伴们一起行动，团队作战的一大好处就是，可以各自展开自由行动，合理使用力量，迎击不同的敌人，将他们击破。

## 分为两组，进行协同作战来取得胜利吧。




## 给角色选表情，穿衣戴帽，总之，喜欢怎么摆弄就怎么摆弄。




←在游戏最开始的角色制造中，脸、头发、肤色、装备等等，一些极其细致的地方都可以进行选择搭配，当然，在这里选择了什么样的装备以及形象，会直接在战斗和野外的画面中表现出来。

## 道具多样可自由选择







↑装备中的物品好像在哪里见过，那个装备难道是骑士罗特的全套装备？

## 角色制造给你不一样的感受

在本作中，游戏的最初阶段，可以自制角色，利用自己的双手制造出不同寻常的个性角色吧，尽情享受《DQIX》带来的独特乐趣。可以更改的部分非常的细，从人的脸、肤色到各种各样的装备，都可以选择自己喜欢的类型，来进行搭配，当然，装备的选择不光要考虑防御力、攻击力，还要考虑到外形的美观，尤其是女性角色，毕竟形象是最重要的，作出了符合自己心中形象的角色以后，就可以在《DQIX》的世界里放手一搏了，在进行游戏的同时又可以欣赏自己的DIY杰作，真是乐趣多多。




自从发布登陆DS的消息以来，经过了5个月，关于游戏的核心部分——战斗系统，终于以暂定的形式被公开，关于该系统的详细情报，终于浮出水面！战斗方面延续了指令系统，5个指令依然是大家所熟悉的：战斗、咒文、道具、防御、逃跑，下面，将就系统本身为大家做一番详细的介绍，此外还将揭露配合DS通信机能而进行的协力作战，以及游戏最初的角色制造。

| NDS | 本刊译名：勇者斗恶龙IX——星空守望者 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | SQUARE・ENIX | 价格未定 | 2007年 | |
| RPG | 卡带 | 日版 | 1~4人 | 记忆卡容量未定 |

### 关于人物制造和装备

可选要素有9种，分别是名字、性别、脸型、肤色、发型、头发的颜色、衣服、身高、体重，因为没有年龄方面的要素选项，所以可能这次的角色应该是少年少女吧；可选择的脸型，从英雄脸到恶人脸各不相同，但是全都体现了鸟山明的画风，充满DQ风格；肤色的选择共有8种，显然，本游戏为了配合形象设计下了不少功夫。看过这次发布的装备品以后，发现增加了很多新装备，例如护手、下身铠甲、靴子等等，可以说是细致入微。



↑不同部位的装备——武装到牙齿。

# 率先揭露游戏的战斗系统！

系列一贯的经典界面依然被保留至今。






**Check!** 选择咒文指令，这样就可以使用自己喜欢的咒文，给敌人不同程度的打击。

## 选择指令，决定行动后，进入战斗。







## 可以互换的战斗视点。视角多样

↑不要小看敌人，电脑所控制的怪物们也会做出令人意想不到的精彩攻击，这将是主人公必须面对的考验。

メラ 2
ギラ 4
ヒャド 3
イオ 5
バイキルト 6

ホイミ 3
ベホイミ 4
バギ 4
マホトーン 3
ルカナン 4

↑若指令出现在下方的触摸屏中，直接触击即可，非常的方便。




←给予怪物打击时，消耗敌人的HP以数字显示，这点与《DQVIII》一样。

### 关于咒文的一些情报

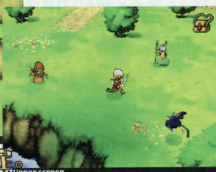
从这次的公开画面，可以确定咒文方面的一些相关情报，大体上可以分为攻击咒文、回复咒文、辅助咒文，虽然之前的《勇者斗恶龙》游戏系列的作品中已经出现了很多种的咒文，但还是期待着新的咒文的出现，希望开发小组带给我们更多的惊喜，关于咒文方面目前所公布的情报就只有这些而已，希望大家继续关注。

## 选定要与之战斗的怪物，上前碰触该怪物进入战斗状态。

这次战斗系统方面的一个改变是，在地图画面上选定要与之战斗的怪物后，碰触它，然后进入战斗。




↑主角好像正被穿盔甲的家伙追着跑，前方的几个怪物，也许在幸灾乐祸地暗爽吧。




是战是逃，由自己决定。




←留心你面前的怪物，它们有时也许会叫来奇形怪状的同伴支援。

↑祭坛一样的地点，这里究竟会出现什么样的怪物呢？诡异的气氛透着一股子邪气。



### 关于小组遇敌时的假想

在地图上遇到怪物后，既然接触它就会进入战斗，那么当一组伙伴同时行动的时候，会出现什么情况呢？这个让人挺感兴趣的，难道队中有一人接触到怪物就会全体进入战斗么？那么能不能进入已经处于战斗状态的同伴的战斗中呢？在游戏进一步被披露之前，一切都还是未知数。




←这样遇敌的话，难道说会进入4人战斗？



### 使用Wi-Fi进行远距离通信

既然可以和朋友进行联战，那么应该是支持因特网或者是远距离的Wi-Fi通信吧，十分期待啊，发布的时候说是对应Wi-Fi通信的，能不能实现呢？…如果能和不认识的人一起进行游戏的话，会是什么样的感觉呢？如果能通过网上联战，最后成为朋友的话，那就更好了，呵呵。




←通过联网，并肩作战，也许最后能成为朋友哦。

# 指令战斗模式，这才是DQ。



←对于来自敌人的攻击，用你的剑和盾给与回应吧。这里你将会体验到，在这之前的系列中所感受不到的动作要素。

# 手持传说中的神剑

## 加入众多新要素，勇者斗恶龙系列最新作追踪报道！

# DRAGON QUEST SWORDS

在五月份的SE展会中，本作一度引起了相当的关注，根据目前发布的信息，以及展出的画面，本刊总结了一些有关本作的详细情报。虽然算不上猛料出击，但总算也可以为这个炎热的夏天带来一丝凉意，让我们一同期待着开发小组能够为玩家交上一份满意的答卷吧。 □文/龙马

| Wii | 本刊译名：勇者斗恶龙剑神——假面女王与镜之塔 | | | CERO A |
|---|---|---|---|---|
| | SQUARE·ENIX | 6800日元 | 7月12日 | |
| A·RPG | DVD-ROM | 日版 | 1人 | 容量未定 |

将剑术发挥到极致。

### 主人公

本作的主人公，一身红衣的少年，在他16岁的生日的时候，踏上了冒险的征途。虽然好像不能使用魔法，但是剑法出色，看来怪物们不是对手。

## 利用Wii特有的遥控器，将剑和盾的威力发挥到极致吧。

本作中的动作，完全可以用Wii的遥控器来单独控制，在游戏画面中面对着敌人的时候，手握遥控器上下、左右、斜劈的话，画面中就会出现对应的剑的效果。另外，向前刺击的话画面上也会出现刺击的效果。要根据敌人的个头和行动来进行相应的攻击，比如，对付小个子的怪物的话，如果连续使用刺击的招数，也许命中的次数会很少吧，对付力量型的怪物的时候，就要使用盾牌先防住敌人的致命一击，然后再伺机进行反击为好。另外，使用特定的按键，画面上就会出现盾牌，可以防御敌人的进攻。




←挥动Wii的遥控器，画面上就会显现相应的剑痕，只要轻轻挥动就可以了。

### 利用锁定，在固定的地方舞剑

利用Wii的遥控器，在所指示的地点，按下指定的按键（具体什么键，目前还不得而知）就可以将此地锁定，在这种情况下，以锁定的地点为中心，玩家可以向四周的不同方向挥剑，玩家大可不用担心在此地的滞留时间问题，因为锁定在一定时间后就会解除，丝毫不会影响游戏的进行。

↓看到敌人来势凶猛，最好使用盾牌，先防御再攻击，看来是个好方法。



DRAGON QUEST SWORDS

### 来自伙伴的援助攻击

主人公虽然是个用剑的高手，但是魔法方面好像一窍不通。利用剑和盾可以进行娴熟的攻防战，甚至可以使出“必杀剑”。在游戏中，成为同伴的角色可以习得魔法，这样就可以在需要的时候使用魔法了。不同的角色可以习得不一样的魔法，需要使用什么样的魔法，之前必需配置好相应的伙伴。在伙伴魔法的支援之下，主角就可以放心地进行剑与盾的搭配战斗了，毫无后顾之忧。



↑在伙伴的掩护之下，主角可以集中精神使用剑和盾进行战斗。

故事的舞台是小小的岛国——阿尔索德王国。统治这个岛国的，是位于最西端的阿尔索德城和阿尔索德镇，以此为据点，主人公展开了一系列的冒险。而且，阿尔索德城的后面有一个通天的巨塔“镜之塔”，成为本作的一大亮点，也是本游戏的一个关键场所。除了塔以外，小岛上也有很多有特色的地点，主角和伙伴们围绕着这些地点，展开了一次次的冒险。到底岛上会出现什么状况呢？值得期待啊。



↑背塔而建的阿尔索德城，伙伴之一的迪恩（ディーン）就是这座城里的王子。




# 被绿色包围的美丽岛国!!









## 阿尔索德镇，冒险之初的据点

←在武器屋，玩家可以选择购买自己喜欢的道具，也可以将没用的道具卖掉，以便换成现金。

怪物就隐藏在这深奥神秘的大自然之中，随着地图的不断扩展，阿尔索德镇之外的地方也逐渐清晰地出现在玩家的视野之内，在这未开垦的神秘之地，到处都充满了怪物的气息，不知何时就会受到来自怪物的袭击；阿尔索德城是冒险之初的据点，可以在这里购买自己喜欢的装备和战斗道具，做好出征前的各种准备，还可以在这里进行武器的强化；冒险中会出现什么状况不得而知，但是，尽量多买一些消耗品吧，多多益善，反正以后用不着的时候也可以卖掉，不过尽量还是多买一些用得着的东西为好。



## 回复系魔法，全部掌握

←从魔法杖上的十字徽上不难看出，这至少也是个能使用僧侣系法术的女孩。

### 赛迪娅

至今为止的所有《勇者斗恶龙》系列中最不像僧侣的僧侣，性感诱人的着装，美丽的外表，这个女孩也许就是主角开始冒险的理由么？

DRAGON QUEST SWORDS

### 锤炼武器使之变强

武器不光可以买卖，还可以进行强化，使其威力增加，利用战斗和宝箱得到各种各样的“材料”，将它们送往武器屋，与自己所持的剑进行融合，就可以强化自己的利剑，得到进化以后的剑。根据素材的不同会产生各种各样的属性的剑，将其强化后就会得到新的“必杀剑”。



### 勇者剑神　武器　雷之刃

拥有雷之属性的利剑，此名称的武器第一次在DQ中登场，当然不只是名字那么简单，可以给与敌人落雷一击。

《使命召唤》系列一直被人们认为是“最好的二战题材游戏”。不过，随着第四代的问世，这项荣誉肯定要被剥夺了——当然，这并不是说它现在已经不是“最好的”，而是因为它不再是“二战题材游戏”了！正如标题所点明的一样，《使命召唤4：现代战争》将带你离开硝烟弥漫的二战战场，来到现代化的战争之中！ □文/荇菜



# CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

# 这次你将见证的是战争的全面进化——

| PS3 | 本刊译名：使命召唤4 现代战争 | | | RP |
|---|---|---|---|---|
| | ACTIVISION | 价格未定 | 2007年秋季预定 | |
| 第一人称射击 | 蓝光光盘 | 美版 | 人数未定 | 记忆卡容量未定 |

创造《使命召唤》系列的是来自美国加利福尼亚的Infinity Ward工作室，由他们所制作的《使命召唤》及其续作都得到了很高的评价。不过，后来的《使命召唤3》却并非出自Infinity Ward。由于制作周期等一些原因，Activision将三代交给了Treyarch负责开发。尽管《使命召唤3》仍然保持了较高的水准，不过也有很多玩家认为它在二代的基础上没有什么显著的进步，令人失望。此次四代的开发工作再次由Infinity Ward担纲，想必他们也希望借此机会证明“只有我们才能制做出最好的《使命召唤》”！实际上，在公司内部的游戏测试版本中，程序的执行文件被命名为“cod3.exe”——很显然，Infinity Ward甚至不愿意承认以前那个《使命召唤3》的正统地位，这次的新作虽然以4来命名，但在他们的心中才是正宗的三代！而我们也相信，在这样一种动力的驱使下，Infinity Ward一定能在《使命召唤4：现代战争》中带给我们更大的惊喜。



←看看头盔上所配置的高科技装备，就知道我们这次将要体验的将不再是「遥远」的二战，而是名副其实的现代战争。

## 全新的时代 全新的战场



武装直升飞机是开发小组的成员们早就想在游戏中加入的东西，但它显然不可能出现在二战的战场上，这就是四代改头换面的原因。

## SYSTEM 营造最真实的战斗感觉

尽管战场从40年代来到了现代，但制作人格兰特·科勒保证，《使命召唤》系列的魅力仍将原汁原味地保留下来。他说“很多人担心《使命召唤4：现代战争》会变成《幽灵行动》或者《彩虹六号》那种类型的游戏，但我保证并不是那样。我们注重的是还原战场的感觉，而并不是仅仅强调战术和射击。我们将尽量让游戏看起来真实可信。”



↑你仍扮演小队中的一员，碟但不再是队长。

## BATTLE FIELD 年代的变迁 战争的演变 现在展示

Infinity Ward的主管之一、《使命召唤》系列的制作人格兰特·科勒表示，早在《使命召唤》初代制作完成之后，开发小组成员们的头脑中就已经产生了关于现代战争的一些想法。“例如我们真的很想制作一些驾驶直升飞机战斗的场面，但我们怎么把它加入到《使命召唤》中去呢？”科勒说道。很显然，在二战的背景下，这样的想法是不可能实现的，唯一的解决方法就是跳出二战的框架。但最初发行商Activision并不认同这一构思，因此《使命召唤2》仍然是以二战为题材。直到现在，Infinity Ward终于有机会实现这个想法。

## 打击邪恶势力 重塑世界和平

本作使用了虚构的故事背景。敌人的头目是一个来自俄罗斯的野心家，他不但企图夺取俄罗斯的政权，还在中东扶植了一个不知名的小国。战斗将主要在这两个国家展开。





←↑战斗的场景将以市区街道或者临近市区的郊外为主，如何掌握并且利用复杂的地形将是对你的一大挑战。在游戏中你还会遇到敌人借助地利设下埋伏的紧急情况，你必须尽快找到突破口，并且冲破敌人的包围圈。

# 准确把握现代战争的特点 展示科技与战斗结合的威力

如何表现出真正的"现代战争"与二战的区别？这不仅仅是更换一下士兵的服装或者武器就可以搞定的。"力求真实"是《使命召唤》系列的宗旨，在本作中开发者们也力图抓住现代战争的精髓，无论是整体还是细节上都尽量做到令人信服。也许这次的战场上不会出现成千上万个士兵，但是敌我双方的斗智斗勇更加精彩激烈。

→利用先进的武装直升飞机，小分队的成员可以迅速地在目标地点展开作战。





←直升飞机本身也是一个强大的火力点，对地面目标有很好的压制作用。

## 严格训练下的高素质士兵 Point 1

士兵素质是现代战争和以往差异巨大的一个方面。那种依靠数量取胜的作战方式早已过时，如今的每个士兵都经过了严格的训练，并且配备有价值不菲的各种高科技装备，单兵作战能力与几十年前相比早已不可同日而语。在《使命召唤4：现代战争》中，对这一点也将着力表现。战士们可以搭载各种先进的交通工具，迅速地投入到战斗之中，并且利用先进的武器和现代化的战术，应付各种复杂的场面。很显然，在《使命召唤2》开始时那段让你用马铃薯练习投掷手榴弹的情节，是不可能再出现的了。这一次，你扮演的是最精英的战士！



### SYSTEM 多国协同作战

除了美军的精英之外，包括英国SAS（Special Air Service，空军特种部队）在内的其它国家军队也将投入到这场战争中来。目前已经确认的是在游戏的某些关卡中将可以操作SAS，此外甚至还有反对野心家统治的俄国部队，相信在某些关卡中也可以操作他们。



↑在如今，训练以及装备一个士兵所需要花费的成本比几十年前有了几十甚至几百倍的提高。

## Point 2 帮助你把握战场形势的设备

先进的武器当然是现代战争的要素之一，但如果说哪一种新式装备对战争产生了决定性的影响，那可能还得数通讯设备。现代士兵通常都配备有高科技的通讯设施，可以随时接受指令、与队友之间互相交流，迅速地掌握战场形势，并且制定出统一的作战计划。可以说，这是一个没有硝烟的战场，信息就是这个战场上最重要的资源。在本作中，各种即时的通讯信息会让你有亲身体验战场的感觉，同时，在多人游戏模式中，它也将得到更好的利用。

→战场形势瞬息万变，在面对很多突发情况时都需要快速应变和良好的交流。





←通过与队友之间的交流，即时地掌握当前的战场形势以及分队的作战计划。



↑尽管投入战斗的兵力不会像二战中那样多，但你身后是海陆空立体的作战支持。

## 全方位立体式作战 在敌方腹地迅速展开



## 更精良的装备

比起在以往的各作中所使用的那些二战时期的老式武器，这次可谓是"鸟枪换炮"，你拥有的武器装备代表了最先进的科技力量，这使本作的战斗感觉和以往有了很大的区别。



→从这张画面中可以看到角色身上的光影效果非常出色，衣服的质感极为真实，栩栩如生。

## 生死较量

小分队协同作战仍然是本作中的关键要素，你不可能扮演兰博那样的孤胆英雄，而必须借助团队的力量，不然等待你的就是失败。



↑敌人并不是不堪一击的乌合之众，相反他们也拥有不次于你的高科技装备和精良的武器。



←这并不是小规模的反恐行动，而是真正的战场，你的任务成败与世界和平息息相关。

点评人 小沛





# MARIO PARTY 8

玩这款作品首先的感觉就是低龄向，难度低而且风格可爱，但如果多人一起玩的话，你会发现它非常适合在同学、朋友聚会时来增强气氛。千万不要自己一个人玩，很容易腻，但只要有个伴儿，那么乐趣马上会变得不一样了。

| Wii | 本刊译名：马里奥聚会8 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 任天堂 | 49.99美元 | 2007.5.29 | EVERYONE E |
| 聚会娱乐 | DVD-ROM | 美版 | 1-4人 | 记忆卡容量未知 |

## 多人同乐的马里奥明星狂欢节 全新操作下的更多逗趣小游戏

战略游戏的最大特点是不需要玩家去苦练操作，《马里奥聚会》这个系列无论哪一代，都是适合多人同时游戏的聚会类作品。有了众人的参与，这款作品的精彩之处才能够得以显现。因为游戏的过程类似大富翁，运气的成分有时候占很大一部分。而电脑控制的角色都对地图非常了解，另外，在进行小游戏时也没有适应操作难度一说，所以常常会有耍赖的感觉。这个游戏在部分国外的知名游戏网站上评分都不高，这一点令我有些想不通，大概是他们评论的时候没有几个人一起玩吧……

### 没有改进的画面

这个《马里奥聚会8》是首个在Wii上登陆的作品，既然是次世代游戏，人们自然在多方面都有所期待。Wii和NGC的机能差别确实不大，所以画面上不可能有什么明显的进化，如果不是有着操作上的区别，本作和《马里奥聚会7》在画质、风格上几乎没什么区别。

这系列游戏本来也不是靠画面混饭吃，更何况从NGC时代开始，《马里奥聚会》系列的画面已经没什么可太挑剔的了。卡通风格配上绚烂的场景，看着非常舒心。或许这类游戏比拼的就应该是内涵方面，至于画面，差不多就得了。

在音乐方面，本作和许多后来的马里奥作品差不多，都是以轻松欢快为主，少数如鬼屋之类的场景才配以卡通式的恐怖旋律。同时，在小游戏进行过程中，不时也能听到一些熟悉的旋律，感觉挺亲切的。至于整体，因为音乐确实很多，但有特色的很少，所以很难给人留下什么深刻的印象。

### 大量的迷你游戏

《马里奥聚会》系列中最大的看点就是其中关于迷你游戏的设计，而作为登陆到Wii上的《马里奥聚会8》，更因为有了奇特的操作方式，所以在迷你游戏上大大超过了以往的新鲜感。

本作共有73个迷你小游戏，这些游戏是可以在主线模式还有迷你游戏模式中玩到的，另外还有8个附加游戏。这些迷你游戏的分类比较细致，有4人混战、1对3、2对2，以及单人挑战等等，这其中包含了大量全新设计的小游戏，也有部分以往系列中就有的游戏，但因为变换了操作方式，也带给人们耳目一新的感觉。

这次的附加游戏模式里面还有8个独立于主线之外的游戏，每一个都算是比较耐玩，也很有挑战性，特别是在这个模式里可以使用Mii的自创角色，也算是增强了一些亲切感。

Wii和NDS都是用创意取胜的主机，因此在小游戏这部分基本都将心思用在了和操作性的贴合上面，至于游戏内容本身好像创意并不算新颖。也就是因为操作方式的缘故，才令人觉得很新鲜，不知道这个方法还能不能用在以后的《马里奥聚会9》中。

### 欠缺平衡的主线

玩这个游戏根本就不需要在技术方面有什么过人之处，运气绝对是胜利的关键。这种设定不见得就是不好，原因有两个：其一，《马里奥聚会》这样的游戏本身就是所有人都可以玩的，包括那些不怎么玩游戏的人。如果对技术要求太高，那么等于是将这类人拒之门外。其二，有了运气的要素，那么就算任何人之间比赛，其结果也都会有悬念。不像格斗、赛车之类的游戏，高手和菜鸟之间的胜负完全可以预料。这样也令玩家更能够投入，因为谁都有可能笑到最后。或许就是出于以上两点，任天堂在这个游戏的设计中加强了运气的要素，有很多隐藏的地方，只要运气好能够进去的话，都会立刻扭转战局。

任何事情都有两面性，对菜鸟公平了，那么对高手自然就不公平。打个比方，高手与菜鸟进行比赛，每个迷你游戏都是高手获胜，于是高手获得了很多金币。然而只要对方获得了一个糖果道具，或者得到小偷的帮助等，高手的所有努力就付诸东流。胜负有时便在刹那间就决定了。

### 电脑角色走极端

在于电脑角色比试迷你游戏时，玩家可以选择不同的难度。很可惜，这个游戏在电脑角色的难度方面设计得有很大欠缺。首先，如果难度选择太低的话，赢起来毫无难度可言。如果难度选择稍微高一点，它们就会无视操作难度，就算是我们需要费半天劲作出的动作，它们也可以轻易完成！这就好比玩格斗游戏时，电脑发动蓄力技根本不用蓄力一样，这对玩家来说就很不公平了。像跳绳之类，手柄的感应都略有延迟，等于玩家不但要反应快，还要打好延迟的提前量。人和人之间的比赛还有看头，人和电脑比的话，真会被气死。不过回头想想也是，人家叫“聚会”，你就得跟人比赛才行。

B



【点评人/唯夜】聚会年年有，一连八年不厌倦。这款第一登陆Wii平台，凭借新奇的玩法，《马里奥聚会8》无论在乐趣还是在内容丰富程度上，都有了相当大的提高。大量的迷你游戏保证了游戏的经玩指数，尽管有大部分调剂味道更浓些，但因为操作方式的完全不同，每一个体验起来却别有感受。一向主攻圣诞假期档的聚会系列，这次攻占暑期档，很显然是任天堂在为年底某些超大作而让路，并希望在某几款超大作发售前凭借聚会这样的同乐游戏尽快使主机销量高歌猛进。在Wii上总是可以玩到让人乐得屁颠儿屁颠儿的游戏，这就值得给A。

A



【点评人/龙马】《马里奥聚会》系列的最新作登场，本作继续继承任天堂一贯的注重游戏性的风格，并通过Wii特有的体感遥控器将游戏的乐趣提升到了更高的层次！本作有别于之前系列的最大特点便是应用到了Wii的体感控制器，在游戏中几乎全部的小游戏都必须使用它来完成。尤其是与同伴一起游戏时，更能成倍地感受到这些新玩法下的小游戏的乐趣。另外，唯一的美中不足就是游戏的画面，感觉与GC版的7代几乎没有差别……总之，有着内容丰富、趣味十足的小游戏，以及全新的操作方式的本作，绝对是朋友聚会、全家同乐时的首选游戏。

B



【点评人/雪飞】任天堂的这系列游戏很大众，很低龄，但是很好玩。马里奥系列的剩余价值真是差不多已经开发到极限了，但生命力却丝毫不见减弱。玩这款《马里奥聚会8》的投入可是不小，要是你只有一个手柄，建议还是别玩了，太没劲。这款游戏的最低配置也得俩手柄，再加上游戏，您算算，任天堂可够能赚钱了。不过这个游戏倒真值得长久珍藏，它不像其他作品那么追求完成度，追求通关。大家闲暇之余玩上一两个小时，会觉得非常有意思。里面的小游戏不少，很多也不靠什么操作技术，大家拼拼运气也是很有乐趣的。

B



本作在多人游戏和单人游戏时的感觉完全不一样，单人游戏时缺点多到让人烦，而一旦多人，缺点就变优点了。

点评人 茗子





# FINAL FANTASY II

ファイナルファンタジーII

| PSP | 本刊译名：最终幻想 II | | | CERO A |
|---|---|---|---|---|
| | SQUARE・ENIX | 3990日元 | 2007年6月7日 | |
| 角色扮演 | UMD | 日版 | 1人 | 656KB |

## 世界即将沉沦于永远的黑暗 照亮征途的只有生命的光辉

历经岁月的东西，总能让人们得到一些特殊的感动。

FF2诞生的年代，正是日式RPG的萌芽时期。世界上的人们对"角色扮演"这个概念的认识，还停留在棋盘式桌上游戏以及欧美厂商的早期迷宫式RPG上。ENIX的《勇者斗恶龙（Dragon Quest）》为电子游戏中的日式RPG奠定了最初的基础，SQUARE随后推出的FF又拓宽了RPG制作者们的思路。在"角色扮演形式的电子游戏"这样一个具有无限可能性，但是又没有太多经验积累的领域，游戏制作人们如同大海捞针一般，在无尽的创意中寻求着可以获得玩家共鸣的方法。FF2中所表现出来的颠覆性创新，正是这个时代的经典体现。时至今日，当我们在PSP色彩鲜艳的液晶屏上重新看到FF2这款当年的游戏开拓者们付出心血的游戏时，我们不得不为其中包含的巨大梦想产生一丝由衷的敬仰。

熟悉FF历史的玩家都知道，FF2在当年并不是一款口碑很好的游戏。究其原因，就是这款游戏中加入了太多前卫的要素。FF2是最早打破等级制的RPG游戏之一，行动倾向与熟练度形式的育成系统即使在如今的时代看来也丝毫没有丧失新鲜的感觉。在FF2的世界中，玩家在战斗中的行动习惯决定了角色的一切，每种数值对应一种行动倾向，会在相应行动完成时提升，武器与魔法也存在"熟练度"概念，一种攻击方式只有反复使用提升熟练度之后，才能发挥出真正的实力。可以说，这是一个思路非常巧妙的育成系统，但由于游戏制作经验的匮乏，这种创意最终在FF2里并没有得到理想的体现。游戏对玩家培养角色的提示显得太少了一些，速度、回避率等战斗中起着重要作用的数值很容易被忽视，等玩家意识到的时候常常已经太晚了。想弥补能力上的缺陷，还得回过头去花大量时间进行修炼。原版FF2在很多玩家心目中"难度奇高"的印象就是这样留下来的。在后来的复刻过程中，游戏经过了多次细节上的调整，到了这次的PSP复刻版，已经基本不会出现"因为总是打不过敌人而被卡住"的情况了。不过，当玩家为了培养角色而必须反复进行战术调整时，还是多多少少会有一点"繁琐"的感觉。



FF2当年表现出来的另一"创新"之处，就是游戏剧情中的"关键词记忆系统"。游戏中发生关键情节时，NPC的台词中会出现特殊的词汇。玩家通过选择指令将关键词添加到列表中，在之后的游戏中，玩家需要主动对一些人物或地点使用正确的关键词或展示必要的剧情道具，才能够继续发展情节。对于以"撞"事件作为主要展开方式的RPG来说，这种带有主动色彩的系统确实显得非常新颖。不过另一方面，这种系统使本作的流程显得非常隐晦，发展情节的线索不够明显。如果玩家在某一处忘了记忆关键词或者忘了用关键词向NPC提问，很可能不知道自己下一步该做什么。特别是当玩家为了锻炼角色或者购买道具而忘记了发展剧情的地点之后，这种"不知路在何方"的茫然感会变得更加强烈。而且，那个年代的剧情点设置还没那么人性化，在连续发生的情节途中突然需要跑到偌大地图的另一头去拿关键道具的地方又好几处，玩家在不断"碰钉子"中反复奔波，加上战斗的复杂与艰难，对游戏感到不耐烦也是情理之中的事。

在承载RPG游戏的剧情背景上，FF2的设计也值得一提。虽然同样是"勇者拯救世界"的经典路线，但FF2的故事却显得异常灰暗。主人公是个饱受战祸的年轻人，参加战斗的目的从一开始就是"复仇"。FF2将战争的阴暗与可怖表现得非常彻底，受到帝国袭击的村镇街道上布满疮痍，在户外活动的NPC全部消失，人物对话中也充满了悲伤与怨恨的情绪。到了游戏后期，当帝国皇帝使用巨大的魔龙卷对大地进行洗劫后，很多村镇甚至完全不能再进入，彻底变成了与荒山一样的地图背景。这种简单的表现方式体现出了很大的冲击力，给人留下了深刻的印象。同时，主人公一行的冒险也是多灾多难，与主人公同行的众多伙伴相继死去，给这个拯救世界的"热血"主题添上了颇为浓重的灰暗色彩。从某种意义上说，FF2的这种故事设定代表了一种大的设定思路，"壮丽的故事往往发生在悲剧之中"成了后来很多RPG大作中纷纷使用的套路。不过，这种故事架构毕竟使FF2给人过于沉重的感觉。在GBA版《最终幻想1+2 ADVANCE》中，制作方增加了一段描写死去后的同伴在冥界奋战的外传故事《重生之魂（Soul of Re-birth）》，给FF2的世界观增添了不少光明的色彩，这算厂商在复刻中完成的一次成功的要素追加。

总体来说，此次的PSP版对画面及音源进行了大幅度的改良，使游戏的表现力得到了层次上的提升。同时，本作也保留了《重生之魂》及音乐欣赏等广受好评的追加要素，还追加了游戏性颇高的新场景"秘纹的迷宫"，算是一次相当充实的移植复刻。没有玩过原版FF2的玩家不妨尝试一下本作，或许可以体验到与当前时代不同的游戏心情。

B



【点评人/小沛】FF系列向来给人一种"适合较高年龄玩家"的印象，这种感觉在PSP的复刻作品中尤为明显。SQUARE・ENIX在画质提高方面下了很大功夫，很多玩过原作的玩家看到这次的复刻版时都会不由自主地为画面的精美所赞叹。独特的角色育成方式和关键词对话系统依然健在，在偌大的地图上步履维艰地摸索仍然是玩这款游戏时必定经历的事。FF2当年就被认为是一款"硬派RPG"，此次复刻时，游戏的难度虽然进行了一定程度的调整，但终盘时的战斗依然艰难。依然不熟悉这款作品的玩家颇可以利用本作来体验一下当年的"玩家之魂"。

B



【点评人/唯夜】此次FF2的PSP复刻版画面非常精美，音乐的改良也相当不错，1988年游戏的"古老"感觉被冲淡了不少。由于角色成长系统的特殊，FF2的要求玩家在战斗时具有较强的"忍耐力"，很多情况下，对付迷宫中的小兵也要像对付BOSS一样全力以赴。不过，这并不说明FF2是一款无聊的游戏。作为"剧情派FF"的起点，本作的"故事性"在关键词系统的映衬下表现得非常突出。故事围绕受到帝国迫害的一群年轻人展开，将牺牲、背叛、野心与情感等主题巧妙结合在一起，令人不得不佩服游戏制作人们在那个表现力匮乏时代的高超想象力。

B



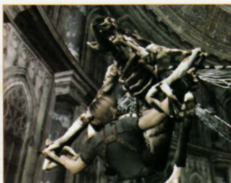
【点评人/龙马】和当年的原版比起来，本作在游戏舒适程度上已经有了非常大的进步。战斗难度下降，允许随时存档，复刻中陆续进行的调整已经使这款当年以难度著称的名作有了足够的亲和力，使玩家能够更加方便地享受充满节奏感的战斗。本作的新要素"秘纹的迷宫"具有很高的游戏性，每个关键词对应的小版面中都设计了非常有趣的谜题，解开谜题之后就能拿到新的关键词深入迷宫，多少带着一点AVG类游戏中的探索色彩，表现出了关键词系统的另一种可能性，令人有耳目一新的感觉。如果关键词选择得当，还能在迷宫中获得强力装备，可谓一举两得。

A

有些玩家不知道如何中途退出秘纹迷宫，其实，只要在各版面传送点处取消关键词输入，就会出现退出迷宫的选项。

# 点评人 行荣





# biohazard 4

本作比起以前的版本在操作上做出了一定的简化，不过新的操作方式并没有想象中那么“幼稚”。再加上Wii版综合了NGC版的画面、PS2版的完整内容，因此不管你有没有玩过以前的版本，还是值得再重温一次的。

| Wii | 本刊译名：生化危机：Wii特别版 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | CAPCOM | 5040日元 | 2007.5.31 | CERO D |
| 动作冒险 | DVD-ROM | 日版 | 1人 | 10格 |

## “让全家人都爱玩”的生化？新操作方式并不意味着一切

《生化危机4：Wii特别版》发售之前曾经公布过一个很有意思的视频，不知道大家看过没有。视频的大体情节是这样的：一个帅小伙在家玩游戏，他的女朋友（长得酷似Ashley）也坐在一旁津津有味地看他玩。可是玩着玩着，恶村长Mendez和一干村民居然出现在这小两口的背后，不由分说地把“Ashley”抓走了。小伙子正手足无措的时候，忽然发现手中的Wii手柄能够像手枪一样“开火”。小伙子一下子便来了精神，连开数“枪”撂倒了几个村民，然后瞄准Mendez扣动了扳机……哦，对不起，说错了，应该是瞄准Mendez按下了手柄的按钮。

广告最重要的作用之一就是突出产品的卖点，这个广告也很直白地体现了这一点：《生化危机4：Wii特别版》的卖点就在于它的新操作方式——当然，对于一个游戏玩家来说，生化4的“卖点”绝不仅限于此，还可以找出很多。比如它惊人的画面素质、良好的武器平衡性、优秀的流程设计，等等。不过不管怎么说，《生化危机4》毕竟已经是一个两年半之前诞生的作品，如果你是《生化危机》系列的爱好者，肯定早已经体验过NGC版或者PS2版，因此在这些方面，Wii版显得并不新鲜。换一个角度来讲，站在厂商的立场上来看，Wii代表的是任天堂近几年极力推行的“异质战略”，它所瞄准的用户群本来就不是传统的意义上的玩家（或者说“核心玩家”），而是以前对游戏接触并不多的普通人群。Wii的宣传口号之一就是“让全家人都爱玩的Wii”，相对于这一类用户来说，Wii的新操作方式显然更直观、更容易掌握，因此也就具有更大的吸引力。

不过，从笔者个人的角度来看，新的操作方式与《生化危机4》游戏本身的契合程度却仍然值得质疑。作为一个强调动作性的游戏，“难度”是《生化危机4》的一个重要元素。换一句话说，在《生化危机4》中，很多地方之所以精彩、之所以吸引人，是与它的难度设置密切相关的。例如很多玩家津津乐道的城堡大厅中的那一场恶战，你要面对多种不同类型的敌人，必须利用各种武器以及地形，同时还要注意保护Ashley的安全……这一段的难度是相当高的，也正因为它的难度才让人们对它印象深刻。而新的操作方式带来的一个必然结果就是瞄准更加简易，无形之中让战斗的难度降低不少。尽管难度降低之后可以让更多的人接受它，但不可否认的是它同时也让《生化危机4》的精髓受到了很大的影响。说得严重一点，《生化危机4》成为经典作品的基础要素，随着操作方式的改变而不复存在了。

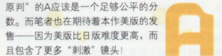
当然，以上只是笔者站在一个“传统”的动作游戏玩家的立场上《生化危机4》的观点，甚至可能有些过于“危言耸听”。其实，笔者并不打算否认任天堂“蓝海战略”（指突破传统经营理念，开拓更广泛的用户群，吸引边缘用户的商业思路）的成功之处。就拿《生化危机4》这个例子来讲，与Remote手柄相结合的新操作方式也并没有想象中那么“弱智”。除了操作方式之外，游戏中其它的部分也基本没有任何的简化。单从关卡设计来讲，难度并没有降低。该有的敌人还是有，数量并未减少；敌人的攻击力该是多少也还是多少，而并不是因为改成了Wii版就比起原来的版本差了一截。同时，如果你真的无法接受使用“双节棍”操作的方式，《生化危机4：Wii特别版》也仍然支持使用NGC手柄或者Wii专用的“Classic”手柄来操作，只不过这样的话你必须另外购买一个手柄（除非你已经有NGC了）。总之，《生化危机4：Wii特别版》可以说是做到了面面俱到，尽量满足了大多数人的口味。



还必须指出的是，Wii版弥补了NGC和PS2版各自的缺陷，堪称一个“补完版”或者是“完美版”。由于众所周知的原因，NGC版在发售之前被砍掉了一部分内容，有关Ada的剧情部分受到了很大的影响；而PS2虽然内容完整，但是由于主机硬件本身的机能限制，所以画面素质要低一些。这次的Wii版收录了PS2版所有的内容，而画面水准则与NGC版相当，实在是令人感动，就算早就玩过以前版本的生化fans也不得不考虑再收录一张了！

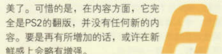
不过，如果再苛刻一点的话，Wii版也并非毫无缺陷——相对于PS2版，它没有增加任何有实际意义的要素。作为生化的拥趸，我们当然希望CAPCOM这次再给大家一个惊喜，不过那毕竟只是一种奢望吧。以Wii版所投入的制作人员数量和时间来讲，也真的不能指望太多了……

《生化危机4》毫无疑问是一个值得给出满分评价的经典之作。如果将10分作为起评分的话，那么，《生化危机4：Wii特别版》可以凭借NGC版优秀画面+PS2版完整内容得到1分的“加分”，不过由于它毕竟只是一个两年多时间之后的移植作品，也没有增加新的内容，所以扣掉1分也是难免的。那么，“维持原判”的A应该是一个足够公平的分数。而笔者也在期待着本作美版的发售——因为美版比日版难度更高，而且包含了更多“刺激”镜头！





【点评人/小沛】我觉得《生化危机4》算是完美了，不管别人怎么想，起码我是这种感觉。用手柄玩瞄准不是我的强项，所以我很少玩动作射击类的游戏，而Wii的操作正好弥补了这一不足，我觉得比以前更带劲儿了。我知道很多“高手”会对这样的“低级”操作嗤之以鼻，但我要说的是，假如你真的进入了“生化”世界，那么举枪瞄准也不是用摇杆的，就是挥动胳膊来完成。这可以说是近期以来我玩的最爽的一个游戏，因为它太完美了。可惜的是，在内容方面，它完全是PS2的翻版，并没有任何新的内容。要是再有所增加的话，或许在新鲜感上会略有增强。





【点评人/猴子】《生化危机4》以前各版本给人留下最大的遗憾就是“不完美”。NGC版缺少了ADA篇的“The Another Order”剧情，PS2版则在画面、光源处理上有着令人无奈的缺陷。这次的Wii Edition则将两机种的优点结合起来。玩家们终于可以在Wii上玩NGC画面+PS2的内容的生4了。也许这才是三上真司当初制作这个游戏的期望吧。最令人赞叹的是本游戏的操作不但对应“双截棍”操纵器，而且支持Classic与NGC的手柄。如果大家不习惯拿遥控器指人的话，换回老操作方法也许会更有感觉。这下生4的爱好者们应该有再玩一次的冲动了吧。





【点评人/唯夜】这个评分是给版本的，不是给作品的——游戏是好游戏，其素质毋庸置疑。“光枪”的实际操纵感比当初想象的要好，并没有出现过于敏感或者不易照准之类的问题，之前的一些担忧是有些多余了。不过必然的，这种操作方式也使得瞄准的难度直线下降，原本游戏中的一些难点也因此不再那么明显了。关于这种调整带来的难度修正究竟是优是劣，那就见仁见智了。Wii版结合了GC水准的画面表现和PS2版本的内容完整度，弥补了原来版本各自的不足，不过Wii版在原来的基础上也没有添加任何新东西，算是一个端端正正的“完全版”吧。

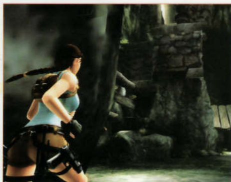




进入游戏后拔下“双节棍”，并连接好NGC手柄或者Wii Classic手柄，就能用传统的操作方式来进行游戏了。

点评人 荇菜








| PS2 | 本刊译名：盗墓者：十周年纪念版 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | EIDOS | 29.99英镑 | 2007.6.1 | |
| 动作冒险 | DVD-ROM | 欧版 | 1人 | 232KB |

# 十年经典系列的伟大复兴 向永远的劳拉·克劳馥致敬

不管啥事都有正反两面，推出老游戏的复刻版当然也是如此。从好的方面说，这是厂商敛钱的妙法：有原作的框架作为基础，有利于节约成本；同时又能勾起玩家的怀旧情绪，再次盘剥他们的腰包。但制作复刻版也很容易成为一件吃力不讨好的事情：只要素质稍不尽如人意，就肯定会被愤怒的fans指责为“亵渎经典”。

1996年问世的那部《盗墓者》经典程度自然不必多说，对笔者而言更是意义重大。正是由它开始，笔者才迷上了动作冒险类游戏。不过，在其后的十年之中，《盗墓者》系列的口碑却一直沿着一条向下的曲线滑落，直到第六作《黑暗天使》触到谷底，Eidos才下定决心更换了制作小组。从Core Design手中接过开发任务的Crystal Dynamics不辱使命，凭借《盗墓者：传说》挽回了这个系列的声誉，并且取得了260万套的销量佳绩。接着，在“盗墓者8”正式公布之前，Crystal Dynamics选择了推出初代复刻版的方式，希望以此来笼络更多“盗墓者”系列的老玩家，当然也有证明自己“有能力做出不输于初代的作品”的意思。不过，出发点固然不错，能否顺利实现却是另一回事。尽管前作《传说》口碑不俗，但客观来讲还是流程过短、谜题设计不够新颖等缺陷，而且其以战斗为主的风格，与《盗墓者》初代那种解谜为主、战斗为辅的思路也有一定的差异。《十周年纪念版》能否取得成功，在亲手玩到游戏之前，谁都不敢妄下定论。

不过，在经过几个小时的试玩之后，笔者心中的疑虑被一扫而光。当然，作为游戏3D化的先行者，《盗墓者》初代的影响早已超出了游戏范畴。相比具有开创意义的初代，《十周年纪念版》谈不上什么真正意义上的“超越”；但作为一部复刻作品，它绝对是成功的。即使是最苛刻的玩家，也应该承认它并没有辱没《盗墓者》这个伟大的名字。

首先要提到的当然还是本作的画面。“重制版比起原作来画面水平有了很大的提升”——这显然是一句废话。相隔了十一年时间，如果画面没有巨大的进化，那才是见鬼了。真正值得比较的是前作《传说》：尽管和《传说》是采用同一引擎所开发，但应该说《十周年纪念版》的画面更具有亮丽的感觉，色彩十分鲜艳，即使是在古墓之中也不会给人灰暗的抑郁感。不过，不知道出于什么样的考虑，本作并没有XBOX360或PS3等次世代主机的版本，让人略感失望。但作为PS2晚期的游戏，它最大限度地发挥了主机的机能，效果足以令人满意，比起《战神》等PS2大作也有过之而无不及。此外，劳拉的造型也经过了重新绘制，在保留了“魔鬼身材”的基础上，面容显得更加清秀，具有女性的娇柔魅力，而且也更偏向东方的审美观点一些。可以说，这是系列历史上最美丽的劳拉形象。

基本上在每一部《盗墓者》系列的作品中，劳拉都会增加一两种新的技巧。而《十周年纪念版》的动作系统则基本上沿袭了《传说》的设置——换一句话说，比起初代仅有的那几种动作来，《十周年纪念版》毫无疑问要复杂得多、也真实得多。劳拉可以抓住狭窄的边缘悬挂住自己的身体，甚至可以凭借几条小小的裂缝攀上悬崖峭壁。她可以灵活地爬上柱子、绳子，自己还携带了一条带有磁力的钩绳，能够悬挂在金属的物体之上。她的跳跃动作并不像早期的几代中那么死板，而是会根据跳跃的距离、速度等方面的差异，产生很多姿势的变化。有时候她还会险些失手没有抓住边缘，你必须及时反应、快速输入正确的按键，才能让她化险为夷。

流程设计是冒险类游戏的灵魂。对于复刻游戏来说，流程设计更是一个富有挑战性的课题。如何在“保留原作内容”和“加入新要素”之间取得平衡，直接决定了游戏的成败。如果毫无变化，肯定会被人指责“缺乏新意”；如果改变太多，又难免背上“不够原汁原味”的罪名。毫不夸张地说，《十周年纪念版》准确把握了一个完美的切入点。和原作一样，《十周年纪念版》的故事在秘鲁、希腊、埃及甚至传说中的亚特兰帝斯等古文明遗迹中展开。它仍然沿用了原作每个关卡的整体结构，建筑布局给人“似曾相识”的感觉，每一关的谜题也大都从原作中继承而来。但是，在细节方面，它和原作则有很大的差别。例如在原作“迷失的山谷”这一关中，有一个需要找到三个齿轮安装在传动装置上、放下闸门的谜题。而在《十周年纪念版》的这一关中，同样有寻找齿轮的谜题。但是无论是齿轮的藏匿位置还是使用方法，都已经和原作大相径庭。各种机关、谜题都经过了重新设置，在保持大致的前进路线与原作一致的基础上，增加了很多分支式的内容。如果你是一个初代的老玩家，在玩《十周年纪念版》的时候绝对不会因为谜题雷同而感觉不到挑战性，但那些熟悉的场景又会让你重拾当年的感动。

如果说《十周年纪念版》有什么缺陷的话，最主要的就是PS2版的画面帧数略有些不足，显示不是特别流畅。如果你对画面帧数较为敏感，在长时间游戏之后可能会引起头晕等症状。不过我们目前看到的是欧版（PAL制式，50Hz），不知道在NTSC制式的美版中这一点是否会得到改善。另外，在某些场景中，视角也存在一些细微的问题。





【点评人/唯夜】尽管我不像荇菜那样对《盗墓者》系列有爱，但不得不承认《十周年纪念版》是一部非常优秀的作品。抛开它对系列初代致敬的意义不谈，仅以作品本身的素质来讲，《十周年纪念版》也令人叹服。其画面素质不愧代表了PS2游戏的最高水平，而且劳拉的造型也显得更加有女性的美感，比起以前那个大嘴+大胸的形象要好得多了。游戏中的谜题难度比较高，非常考验玩家的观察能力和反应能力。不过，游戏也非常体贴地设置了很多Check Point，如果不慎Game Over的话可以很方便地重试——只是读取进度的时候读盘时间实在太长了！





【点评人/小沛】对《盗墓者：十周年纪念版》的第一印象是：画面太棒了！尽管只是PS2的游戏，但是画面十分细致，而且色彩风格十分明亮清晰，看上去赏心悦目。其实前一段时间我也曾经找出PS版的《盗墓者》初代玩了玩，但由于年代久远，画面实在无法令人满意，所以玩了不久之后就放弃了，这次我终于可以有动力来体验一下这个经典的作品。《十周年纪念版》的整体关卡设计和初代的原作相同，非常具有怀旧意义，但是谜题设计则给人耳目一新的感觉，非常具有挑战性。玩过本作之后，让我对《十周年纪念版》的PSP版更加期待了。



【点评人/风林】去年的《盗墓者：传说》已经给了全世界一个惊喜，让大家重新找回了对《盗墓者》系列的信心。Crystal Dynamics再接再厉，在正统续作推出之前制作了这个《十周年纪念版》，让Fans们不至于等得太焦急。本作比起《传说》来，品质更进一步，无论是画面、音效还是机关、谜题都可圈可点，而且流程颇长，甚至比起初代的原作来都要长了不少，真是物超所值（不过写攻略的荇菜就要哭了）。当然，和原作比起来，《十周年纪念版》的变化之处是很多的，大部分让我很满意，唯一不满的是霸王龙变成Boss出场，反而没有震撼力了！



“自动攀附”的选项在游戏开始是默认打开的，但这个功能有时候会带来一些不便。高阶的玩家可以把它关闭。

# 动漫游戏周边缤纷呈现

# 次世代商城

继上次我们推出BLACH虚面T恤大获好评之后，又再送上三款热卖人气产品，从可爱的喵喵到经典的搞怪食人花、魄力逼人的使徒袭来！这三款T恤再版登场，如果去年错过，那这次可千万抓紧机会啦！尤其是EVA的新旧两款T恤，搭配购买还可作为情侣衫哦。

## 邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。
(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编：100011
- 邮购电话：010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

每张汇单邮费一律10元！
凡购买任意3件及3件以上享受特别优惠价30元/件

## 独特个性 炫酷一夏！

数量有限 先购先得！




### 凉宫春日的忧郁SOS团T恤

凉宫春日的忧郁之SOS团降临！一手插腰，一手指向天空，团员们围聚团长大人身边，集体摆出最拽造型热血沸腾！左下角印有SOSO团标以及英文说明。绝对团迷标准装备。




### 怪物猎人烤肉T恤

玩过怪物猎人的一定记得游戏中打猎烤肉的一幕吧，成功烤好以后兴奋的举起肉大喊"上手に焼けました"。现在看着T恤上的肉有没有流口水呢？后面还有怪物猎人的英文字样，今夏让我们做个最出色的猎人！




### 多罗与流星T恤

仰望流星划过夜空，可爱的多罗许下了什么样的心愿呢？是变成人类还是要一个寿司？后领部位还有多罗的头型剪影，整个设计清新明快，让多罗陪你走过清爽一夏吧。




### 福音战士泛用人型决战兵器

永远的EVA，永远的经典。黑红白，最简单的三色构成最酷的设计。代表性的"泛用人型决战兵器"字样，周围加以警报式红色斜纹，充满魄力和号召力！脖子后面更印有EVA的LOGO。




### 阿拉蕾小咔嚓T恤

傻傻又可爱，无所不吃，神派来毁灭地球的小咔嚓来啦！正面小咔嚓呵呵傻笑的脸亲切又熟悉，背面是超经典"便便"和幽默台词"对不起，如果你在吃晚饭！"的组合，设计巧妙有趣！推荐！




### 军曹是也！T恤

常热暴笑动画老少皆宜，KERORO军曹是也！KERORO每每说话后面都要加一个"是也！"（であります）我们以此为主题，前面充满元气后背则是一副惨兮兮的样儿，诙谐搞笑。

### 2007年最秀新款T恤

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地，穿起来触感舒适柔软，图案鲜艳耐磨耐洗，保证。每款T恤数量不多，限量发售，先订先得预购从速。目前我们只提供L号(160～170cm)和XL(170～180cm)号两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们做到准确迅速的发货。如遇L号断码的情况，凡继续邮购L号的读者将收到我们寄出的XL号T恤。
(以上图片仅供参考，产品以实物为准)




### BLEACH虚T恤

相信看过《BLEACH死神》的人，一定对那"虚"无表情充满压迫感的面具印象深刻。这款T恤正充满了这种魄力，穿上后仿佛能感觉到力量的爆发！




### 战神2迫力T恤

火爆震撼、爽快杀戮的至高感官冲击，巨作战神2的魅力无人能抵，我们的T恤同样如此。手持双刃的克里托斯在黑色底的衬托下更显狂暴，与LOGO相结合后完全再现游戏风格！




### 太鼓达人T恤

敲响欢快的太鼓"咚"与"锵"，轻松的图案亮丽的颜色，激起你夏日活力！"太鼓达人"早已遍布大街小巷，穿着这件T恤向大家证明你是个真正的资深太鼓玩家吧！

经典推荐

¥35 编号:6297

正面图案

## 口袋妖怪T恤B款

●为了维护世界的和平……白色的未来有光明的明天在等待。喵~~喵~~，最有魅力的反派小精灵，喵喵华丽登场。手指精灵球，一副调皮刁钻的姿态。

(正) (背)

经典推荐

¥35 编号:6309

## 福音战士T恤B款使徒袭来版

●“使徒、袭来”看过EVA的人都对这句话记忆深刻吧？正面是第一话中登场的第三使徒萨基尔的形象，背后是该话的标题，醒目无限侵蚀你的绝对领域！

正面图案 背面图案

经典推荐

¥35 编号:6286

## 马里奥主题T恤B款

●为了抢时间，我们一路加速然后一头撞上食人花，接着就呜乎哀哉“GAME OVER”…这就是新款马里奥T恤演绎给我们的精彩一幕，正背图案搭配幽默经典。

## 少年阴阳师勾玉颈链

●与日本神话息息相关的代表性勾玉，颜色翠绿剔透，触感冰凉令人产生无限遐想。佩戴它你也成为超越晴明的阴阳师！赶紧试试看召唤式神吧！

¥19 编号:7805

## 少年阴阳师羽毛项链

●小说、漫画、动画界的热作《少年阴阳师》新周边饰。有红晶、叶子挂坠和白色羽毛饰配合银色链子，整体味道与众不同，COS、平时装饰必备。

¥19 编号:7816

## 羽翼时尚多用包

¥39 编号:7838

●以羽翼中的代表性形象黑白莫可娜为主题，尺寸22*22CM，使用光滑易擦的漆皮黑白光泽鲜明。肩袋长短可调，多层式设计，斜背、肩挎皆可，时尚又实用！

## FF云狼钥匙包

¥25 编号:7850

●印有云狼图案，配合黑色皮革和铆扣，风格粗犷前卫。打开尺寸13*11CM。对于喜欢最终幻想或者各色风格的人而言绝对不可错过！

## EVA钥匙包

¥25 编号:7849

●最酷的钥匙包！黑红相间的颜色搭配，外圈镶有闪亮的铆扣，按扣式设计便于打开，内有夹层不仅可以扣钥匙还可放置钱币。

## 名侦探柯南笔记本

¥19 编号:7827

●无限感动再次汇集，详细记录各种案情的线索的侦探必备道具。仿皮外壳烫金柯南LOGO，里面印有各部剧场版的资料介绍，亦可作为普通笔记本使用。

## 最终幻想 神罗戒指项链

●以戒指为项链坠的设计使得男女玩家都可佩戴，神罗公司的代表性配饰证明你对最终幻想系列的执著。

¥19 编号:7456

## 最终幻想眩酷腰链

●链子分为粗细两股，两端可以随意扣在裤别上，其中一端坠有8代中的银色狮头标志。

¥25 编号:7445

## 柯南神秘投影钟

¥32 编号:7287

对准白色、黑色或者纯色墙壁平面按下按钮，即可通过投影显示时间日期。夜间看时间格外方便，配有钥匙环，开门时还可当作夜灯使用。

## 柯南秘密侦探笔

●一头正常书写，一头为隐形书写要使用笔尾端的蓝灯照射才可看到。尾端还有红色激光灯，方便作为教鞭指示。（切务对人眼直射或用于其他非正常用途）

¥39 编号:7254

## 新超级马里奥兄弟小情景5件组

¥29 编号:7782

全套共包括马里奥、路易、超级蘑菇、乌龟、栗子头5款，每一款角色的造型、上色都非常细致，配合相应可插拔的砖块、水管式底座，幽默有趣，将游戏中的一幕幕真实立体呈现！

## Goomba玩偶（马里奥版）

玩过游戏的人一定都对这只Goomba记忆犹新吧？四处游荡的小敌人，尺寸高约25*17cm，工艺细致，那上扬的眉毛、尖尖的牙和凶悍的眼神，表情惟妙惟肖！头戴马里奥的红色小帽子，可爱有趣！

¥49 编号:7760

## Goomba玩偶（翅膀版）

与马里奥版的工艺尺寸一样，也曾经在耀西中出现过的带翅膀的飞翔Goomba。身后的小翅膀显示出它的与众不同，用头顶的吊绳挂起来赏玩格外有趣，经典收藏！

¥49 编号:7771

¥35 编号:7793

## 名侦探柯南夏日清凉雨伞

●蓝白相间带来一片清凉的柯南三折伞，携带方便，男女皆可使用。每一页上都印有柯南的标志性图案。

正 背

¥32 编号:7726

## 蓝龙经典火机套装

●XBOX360游戏大作《蓝龙》打火机。深蓝色底漆配浅蓝色图案，完美再现原作风格，正面的蓝龙图案与背面蓝龙英文相得益彰。附带机油和吸嘴。注意：未成年人请勿吸烟，使用时务必注意安全。

¥39 编号:7759

## 黑多罗多用挂饰4件组

●比白多罗多了一丝邪恶的黑多罗登场！全套4款表情，或笑或悲每一个都令人忍俊不禁。可以作为手机擦、挂饰使用，腕带上同样印有别致的猫猫表情图案。

# 郑重向您承诺:更高星级认证;更多购物保障

**商家信誉星级鉴定说明**

①新加入商家起始信誉等级为3星。 ②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。 ③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。 ④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理,商家信誉将降低一级。 ⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。 ⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

## 游戏市场价格广告版

本版广告联系电话:010-64472920

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2007年6月30日。

**广告阅读图例**

价格（单位:元）
调查地点
商家信誉等级

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。
■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)
■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

| PS2 7万系列 | | PSP | | 60GB PS3 | XBOX360 | Wii | NDS LITE | 家用机软件 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1080 上海报价 | 1100 皇金荣新蜂 | 1330 普通(1.5版) 北京鼎好 | 1280 普通 1420 豪华 南京阿童木 | 4100 北京报价 | 2580 山东报价 | 2000 北京报价 | 1080 武汉夏源 | 主营各种正版软件10元至千元可以旧换新 皇金荣新蜂 |
| 1050 北京鼎好 | 1100 济南报价 | 1300 普通 1450 豪华 上海报价 | 1350 普通 济南报价 | 4100 广州报价 | 2600 皇金荣新蜂 | 2050 广州报价 | 1080 上海报价 | PS3 高达无双 430 元 芜湖游戏人 ★×3 |
| 980 广州报价 | 1100 成都报价 | 1350 普通 山东报价 | 1320 普通 广州报价 | 4100 上海报价 | 2600 上海报价 | 2100 上海报价 | 1050 北京鼎好 | NDS 逆转裁判4 300 元 上海报价 |
| 1100 天津报价 | 1100 深圳报价 | 1350 普通 1450 豪华 成都报价 | 1360 普通 重庆报价 | 4150 成都报价 | 2600 成都报价 | 2050 成都报价 | 1080 成都报价 | PS2 大蛇无双 400 元 成都报价 |
| 1100 山东报价 | 1080 重庆报价 | 1350 普通 深圳报价 | 1380 普通 天津报价 | 4000 山东报价 | 2600 广州报价 | 2100 山东报价 | 1100 广州报价 | PS3 VF5 420 元 广州报价 |

### 北京皇金荣新蜂电玩

www.newbeegame.com

★PSⅡ3-5系全新标配1450-2550元 ★PSⅡ7系豪华套装：双震动手柄+电源+AV线+S端子线+分量线（高清）+支架+8M黑金钢记忆卡+游戏（自选）+全兼容直读 1200元 ★各种烧录卡、记忆棒均有现货
★PSP经济套餐：原锂电+直充+线控耳机+挂绳+ PSP包+2G高速记忆棒+屏幕贴+游戏+免邮费 1730元★Wii主机配件均有现货,各版本PS3推出豪华套装,欢迎来电垂询。
★PSP豪华超值套装：双锂电池+直充+座充+线控耳机+挂绳+数据线+ 软包+屏幕贴+黑角保护套装（水晶壳+支架+5个外接摇杆）+2G高速记忆棒+正版UMD引盘+免邮费 1980元（所有PSP均可升为3.03 OE-A、B、C或3.10版，既可玩正版，也可玩下载游戏，一机双用。本店现有PSP ROM1000余种，现有促销活动：另加190元可更换为4G高速记忆棒）
★NDS Lite套机：锂电+双触笔+烧录卡（免刷机）+1G储存卡+贴膜+读卡器 1490元（有烧录卡下载ROM一千余种）★本店有大量GBASP卡，价格优惠。★以上机种均有限定版全新标配1080~2800 ★本店主营原装主机、正版软件、原装配件 ★另有多年经典收藏限定主机、配件、最新正版软件，详情请致电：64060834或84039110。★Wii豪华套装：主机+双节棍手柄+电源+AV线+WiiKey直读 2100元（加100元可换为220V直插电源）★本店电话咨询时间：周一至周五，早十点到晚七点★总店/邮购地址：北京市东城区鼓楼东大街271号★电话010－84039110 ★邮购电话：64060834 ★传真：64068644 ★邮编100009 ★收款人/户名：李君轶 ★银行汇款：建行：4367420011240033207 招行：6225881002224300 工行：6222000200106085053 ★鼓楼店：北京市鼓楼东大街282号 ★电话010－64028308 ★中关村店：中关村一号海龙大厦六层 Y610 ★电话：82660038★本店承接各种主机维修、PSP升降级、刷机、硬降故障修复，NDSL刷机等业务，欢迎来电垂询。

### 北京鼎好信诚游戏精品店

本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。
★60GB版PS3：含全部原装配件 4050元 ★Wii：含全部原装配件并加装WiiKey直读 2000元
★PSⅡ超薄7万系列套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+支架+8M记忆卡+S端子线+游戏+风扇：1200元 喜讯：所有PSP均可升为3.03版、3.10中文版，所有下载游戏免引导
★PSP豪华版主机,可玩下载游戏：原锂电池+电源+耳机+线控+挂绳+包：1360元
★PSP豪华版主机：原锂电+电源+耳机+线控+挂绳+包+2G记忆棒+贴膜+游戏：1650元
★XBOX360：无线手柄+电源+D端子+耳机+遥控器+20G硬盘 2580元
★GBASP主机：原锂电池+电源+GBA卡 520元 ★NDS下载游戏百种 60元
★加亮版神游GBASP 原装锂电池+电源+GBA卡 650元★PSP上网对战神卡 180元
★NDSL套机：锂电+电源+双触笔+烧录卡(免刷机)+8G储存卡+贴膜+读卡器 1400元
★NDS主机套机：原锂电池+电源+双触摸笔+挂绳：780元
★PSP模拟PS一代游戏光盘5张：40元 ★PSP经典游戏光盘（23张）：140元（包括***种以上游戏）PSP经典高清电影光盘（50张）：220元 ★PSP最新下载游戏15张（包含所有最新游戏）：90元 ★PSP经典韩剧，包括十余部连续剧 80元
★二手PSⅡ主机：振动手柄+完美直读+游戏：700元（八成新以上）
★各色PSP（蓝、白、粉、黑），均有现货，欢迎电询。★本店推出代客刻盘服务，现有PSP电影、动画、电视剧、mp3、游戏等娱乐内容，品种齐全，可随意搭配，价格电询。（所有邮购均走EMS，欢迎顾客光临本店网络商城）
★电话 010-63274599 ★邮编 100053 ★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座5层502C ★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下（本公司有具体商品目录欢迎索取） ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司

### 南京阿童木电玩专卖

本公司创立于1988年，18年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP 1.5版：1280元 ★豪华：1420元 ★NDSL：1080元 ★PS2 7万系：980元
★XB360主机：2580元 ★60GB版PS3：含全部原装配件 3950元 ★Wii：1860元
★总部/邮购地址：鼓楼中央路37号（联通大厦对面厚载巷路口） ★邮购电话：025-83373658、83975006 ★分部：阿童木大富豪电玩城（由本公司招商管理）自营柜：周先生 ★招商管理电话：83975006 ★王天智 总经理
★收款人：王天智 ★邮编：210008 本公司高薪招管理、营销、维修人员。

### 武汉夏源电玩

本店全年销售各主机正版软件，并提供游戏贴换服务。

★总部邮购地址:武汉市汉口前进五路中心电脑广场1楼A12号
★收款人：夏莉娅 ★电话：027-82774106 ★邮编：430020
★天上娱乐家庭娱乐系统展示厅&电玩店 ★PS3/XBOX360/WII/PS2/PSP
★官方网址：www.51e3.com ★淘宝店：shop34188950.taobao.com
★邮购热线：027-59200850，027-62061957 联系人：吴小姐，熊小姐
★地址：武汉汉口前进五路中心电脑广场三楼正。
★欢迎本地朋友前来试玩,咨询,购买.淘宝网购,支付宝交易,财物两安全。

### 游戏机维修总公司

修理游戏机咨询 电话：010-83131361 QQ：12364762

**所有游戏机维修费均为100元**

★包括PS2不读盘、Xbox三红灯等修理费均为100元,提供维修教学资料
★邮购地址:北京市宣武区广安门内大街319号广信嘉园B5B ★电话010-83131662
★收件人:马铭晖 ★邮政编码:100053 ★网址:www.games999.com

### 芜湖游戏人电玩店 ★×4

本店销售各类主机、正版软件并提供贴换业务

★PSP3.30OEA’中文:1360元，豪华版:1490元（6色齐全）★IDSL：1130元
★PSII77006（改机+原柄）:1130元 ★XBOX360韩版:2660元（软刷光驱+无线原柄）★60G港版PSIII：3890元 ★WII（Wiikey改机）:1980元
★总店/邮购地址：安徽省芜湖市劳动路113号（交通医院对面）
★电话：0553-3396755 ★收款人：袁伟 ★邮编241000
★售后维修部：黄山路182号（市三中旁）★电话：0553-3815770

# GAME FANTASY 电玩范特西

前段时间，SQUARE ENIX正式公布了《核心危机 最终幻想Ⅶ（Crisis Core Final FantasyⅦ）》的发售日。这部《最终幻想Ⅶ》的外传将于9月13日发售在PSP上。"FF20周年纪念"的宏大计划还在毫不停息地继续着，我们对FF系列的回顾，也还远远没到结束的时候。 □文/著子





## 积极的尝试中摸索道路 不同的道路上寻求成长

由于1987年年末发售的FF1取得了良好的销售成绩，SQUARE社长宫本雅史决定了续作开发的计划。FF1原班人马再度上阵，于1988年12月17日推出了《最终幻想Ⅱ（Final Fantasy Ⅱ，下文简称FF2）》。从历史的眼光看，FF2是将FF系列导向系列化的最初尝试。FF2中不存在经验值与等级的概念，角色培养是通过"熟练度"来完成的，角色在战斗中的行动决定了角色培养的方向。这种系统在当时显得有些前卫，一些没有对系统进行正确解读的攻略情报流传开去，使玩家们在攻关时遇到了困难，FF2也因此背上了"系列中平衡最差，难度最高"的骂名。实际上，如果培养角色时注意回避率、属性防御等要素，FF2游戏时的难度还是比较适中的，只是游戏中没有对此进行详细的解释。这一点上非常明显地体现出了FF2的"试制"性质。后来，这种系统并没有继续在FF系列中使用，而是在《浪漫沙加》系列中得到了发展。FF2被认为是《浪漫沙加》系列的原型，也是由此而来的。



←FF2的问世，标志着FF系列开始正式向系列化的方向迈进。





→继初代之后，再次登陆市场的FF2也取得了不错的市场反响，海外版本也很受欢迎。



↑早期FF的许多设定都成了系列后来作品中引用的经典。FF2中首次出场的"希德"成了后来作品中一直沿用的明星角色。



## 与难度同样出名的漏洞 为冒险增添乐趣的技巧

FF2中的BUG和这款游戏的难度同样出名，其中最"有用"的一个BUG要算是熟练度记算上的漏洞了。在战斗中，玩家只要选择"战斗"或魔法的行动指令，该行动的熟练度就会增长1点。但实际上，玩家选择指令后再取消指令，增长的熟练度也不会扣回去。也就是说，只要不断选择指令并在确定之前取消掉，就可以在同一场战斗中增加大量熟练度。FF2中很多魔法在游戏中后盘才能拿到，但拿到时的初始熟练度都是0，玩家必须从头练起。而且，熟练度为0的魔法在战斗中几乎毫无用处，修炼熟练度是顺利战斗的先决条件。于是，这个"熟练度无限提升"的BUG就成了FF2玩家在攻关时通用的技巧了。不过，使用这个BUG技之后，由于战斗次数大大低于熟练度的成长，角色的基本能力值有可能支持不了技能的使用而导致无法战斗，因此序盘使用这一技巧时应当慎重。后来的GBA版中对这一BUG进行了修正，行动实际执行完成后熟练度才会上升，这一BUG技也就不复存在了。

## 失败中诞生的终极魔法 磨练中成形的经典创意

为了增加剧情的魄力，FF2开发组准备设计一种在剧情中获得的特殊攻击技，终极魔法"アルテマ"就这样诞生了。可是，当玩家们在FF2中实际使用过这种"终极魔法"后，却无不大跌眼镜。这种魔法无视使用者和对象的能力值，但伤害量只有100左右，在战斗中根本起不到什么作用。而且，这种魔法不能成长，画面效果也只是简单地闪烁一下，毫无魄力。于是，"アルテマ"被当时的玩家们一致称作"废物魔法"。剧情中，一位同伴在解开这种魔法封印的旅途中失去了生命，这段情节也被FF2的玩家们讽刺为"完全无谓的牺牲"。为了对这个设计进行说明，后来的官方攻略本中还加入了一段注解，称这种魔法"来自上古，很难在当前的时代中发挥效力"，听起来真是有些幽默。在后来的复刻版中，"アルテマ"的设计进行了变更，威力会根据其它武器与魔法的熟练度而变化。全都升到最高级别后，"アルテマ"的威力会超过9999，成了名符其实的"终极魔法"。

## GBA 对系列早期作品进行重新演绎 让经典游戏再度焕发出青春光彩

作为FF系列的早期作品，FF2也拥有较多的复刻版本。除了上期专区中提过的两个1-2代合集以及日本本地专用的手机版外，FF2还推出过WS版（2001年5月3日）和PS版（2002年10月31日）。复刻版进行了细节上的调整，还追加了一些特殊要素，包括图鉴和乐曲的鉴赏模式等。除此之外，PS版中还专门追加了欣赏天野喜孝原画的画廊模式，GBA版中则追加了由在FF2原作中死去的4位配角（Ming-Wu、Scott、Josef、Richard）担任主角的外传故事《重生之魂（Soul of Re-Birth）》。6月7日，FF2的最新复刻版已经于PSP上推出。这次的作品除收录的追加要素之外，还追加了天野喜孝专门绘制的最新原画，以及新场景"秘纹的迷宫"，堪称FF2爱好者们收藏的珍品。



↑PSP版中追加的新迷宫受到老玩家们的一致关注。

## 追寻系列中希德的身影（下）

在第205期的专区中，我们为大家回顾了"希德（Cid）"这个传奇名字在FF前六部作品中活跃的情景。另外，关于"希德"这个名字最初的由来，比较公认的说法是来自美国著名工业设计师希德·米德（Syd Mead）。他最早作为福特公司的汽车设计师而出名，后来成立了自己的设计公司。上世纪70年代末，著名导演雷德利·斯科特（Ridley Scott）看到了他的设计图集，大为赞赏，便请他担任电影《银翼杀手（Blade Runner）》的概念设计师。《银翼杀手》于1982年上映后一炮走红，希德·米德的科幻设定也声名大振，陆续被很多科幻题材的好莱坞电影采用，希德本人也因此成为美国科幻电影设定的教祖级人物。FF系列中的希德大多是中老年的男性，而且基本都是技师或者设计天才，这与希德·米德的形象确实非常相近。

下面，我们就来为大家简单介绍一下"希德"这个名字在FF7以后作品中出现的情况。

### FF7：驰骋天空的热血汉子

在205期的专区中，我们已经简单介绍过希德·海文多（Cid Highwind）这个个性十足的角色了。作为尖端设计师，他原本在神罗公司进行宇宙火箭的开发，火箭发射失败后也一直梦想着宇宙。希德说话尖刻但内心火热，驾驶着神罗时代的高速飞空艇"Highwind"协助主角，同时自己也投身战场。手






## 在系列中首次登场的陆行鸟

FF系列的著名吉祥物“陆行鸟（チョコボ）”是于FF2中首次登场的。不过，FF2里只有一个地方可以遇到陆行鸟，地点还相当隐蔽，实在很难找到。而且就算找到了也不会有什么好处，只是作为隐藏要素而存在。当时还没人想象得到陆行鸟在后来系列中的人气。



## 在名作背后默默笔耕的寺田宪史

如今，人们说起FF，经常会提到坂口博信、河津秋敏这些创造了FF系列最初作品的制作人。不过，有一位FF早期作品制作人最近并不太引人关注，这就是寺田宪史（Terada Kenji）——FF系列前三部作品的剧本撰写人。与天野喜孝参加FF1制作的经历相似，寺田最初也是以“外援”身份参加FF开发工作的。在参加FF制作之前，寺田的工作是编写动画台本。FF1决定开发时，一位在SQUARE工作的朋友邀请寺田加盟，寺田便执笔撰写了FF1的剧本。从此，寺田正式踏入了游戏制作领域。FF2的剧本中也有寺田的心血。FF2的剧情转折和人物关系比同时期的其它RPG复杂得多，还表现出了对生命的思考，这与作家出身的寺田的功力是分不开的。FF2问世之后，寺田还出版了一本小说《最终幻想Ⅱ 梦魔的迷宫》，使FF2的剧情更加为人们所关注，“FF系列重视剧情”的认识，就是从这时候开始的。


↑FF2传奇的剧情中包含着寺田先生的思考。


↑寺田执笔的动漫相关作品很多，例如这部小说版《新橙路》。

### 立志复仇的苦命孩子
## 弗里奥尼尔

FF2的主人公就是这位“苦孩子”的标准典型——弗里奥尼尔了。虽然设定图上的弗里奥尼尔看起来一脸得意，但他的苦命却足够经典。自幼在战乱中失去双亲，被好心人抚养长大，为了向杀死自己父母的帕拉梅基亚帝国复仇而加入反政府组织，踏上冒险的旅途。从年代上看，弗里奥尼尔可以算是“父母双亡类主角”的先驱之一了。由于专用装备的能力，游戏终盘的弗里奥尼尔HP常常是队伍里最高的，倒也算是不枉了主人公的名声。




**Frioniel**

### 个性坚强的战斗少女
## 玛莉亚

玛莉亚也算得上RPG女主角设定上的一种经典。玛莉亚是弗里奥尼尔养父母的女儿，从小和弗里奥尼尔以及哥哥莱因哈特一起长大，算是弗里奥尼尔青梅竹马的女伴。当山村遭到帝国军袭击时，莱因哈特下落不明。个性坚强的玛莉亚一边忍受着失去兄长的悲痛，一边作出了和弗里奥尼尔共同反抗帝国军的决定。玛莉亚的HP非常低，这也算是早期RPG女性角色的标准套路了。



**Maria**



使长枪的希德在战斗中也总是叼着烟卷，是个标准的豪放大叔形象。

**FF8：心忧天下的学园长**

希德·克莱玛（Cid Kramer）是FF8里的关键组织“巴拉姆加登学园”的创立者。FF8故事发生的12年前，希德提出了“SeeD”的理念，并且寻找到了有力的出资者，建立了这所学园。后来，很多学园的相关者将学园经营的“佣兵派遣业务”当成了摇钱树，学园的形象也发生了很大变化，但希德自身依旧抱持着当初的理想，怀着独自的思虑与深厚的感情对待自己的学生们，是个将一切苦恼都隐藏在平静的微笑之后的人。

**FF9：滑稽有趣的王国大公**

希德·法布尔9世（Cid Fabool IX）在历代“希德”中堪称另类。身为林德布鲁姆公国的大公，希德可谓位高权重，可初次登场时居然是一副蟑螂的形象。原来，这位贵族因为动了花心，被愤怒的妻子用魔法变成了这副模样。希德·法布尔是个执着的发明家，抱有“为了人而开发机械”的理想，一心想创造出超越先祖的机械。他心胸开阔，具有贵族的气度，但在兴趣驱使下，经常干出一些和地位不相符的事来。在后面的剧情中，这位大公还因为调合药失败而变成了青蛙。总之，FF9中的希德是一个非常幽默的角色。

**FF10：威武直爽的一族之长**

FF10以及FF10-2中的希德（Cid）是琉克的父亲，也是尤娜的叔父。身为阿尔拜多族的族长，希德拥有出众的行动力和统率力，带领着历经漫长流浪的族人，在无人岛比加涅尔建立了一族的家乡。他虽然憎恨着迫害自己一族的寺院，但出于深远的考虑，并没有做出直接的反击，只以贯彻自己意志的方式进行着沉默的抵抗。希德虽然有着一族之长的大局观，但本性豪爽，是行动先于思考的类型，所以时不时也会有做事过火的情况出现。

**FF11：执掌工场的大胡子**

FF11是多人在线式网络游戏，游戏方法与以往的FF有很大不同，世界观也有所区别。但是，即使在这样的FF11中，希德这个名字依然存在于游戏之中。FF11中的希德（Cid）是矿山国巴斯图克的工场长。玩家们登陆游戏进入巴斯图克后，就可以在工场里看到这位身穿技师服装，满脸大胡子的大汉。巴斯图克的行政区划看起来就像一艘战舰，是典型的技术派都市。希德这个角色被设定在这样的环境中，也算是和历代的印象相符合了。

**FF12：胸怀大志的邪恶老爹**

名为“希德”的角色成为反派，而且是不折不扣的BOSS级人物，这在FF系列里还是头一回。FF12里的希德鲁法斯·迪姆·布兰扎（Cidolfus Demen Bunansa）通称“希德博士”，是阿尔卡迪亚帝国多拉库罗研究所的所长。希德在进行研究的过程中得知世界被神族用破魔石的力量暗中操纵，感到无比恼怒，开始进行人造破魔石的研发，准备“将历史夺回人类的手中”。研究最终得到了成功，但人造破魔石的威力却将战乱卷进了更深的漩涡。对人造破魔石过度执着的希德博士最终被打倒，但他的理想却至死没有改变。在某种意义上，FF12中的希德博士和以往作品中的希德在性格上还是有着共通之处的。



# BIOHAZARD 解构恐惧

"生化专栏"已经进入第四期了。建立这个专栏的目的，是和大家谈论关于"生化"这个我们所挚爱的系列的一切。而目前已经与大家见面的这几期，是否能让你感到满意呢？希望你能把自己的想法告诉我，也欢迎你提出各种关于"生化"的问题，我将尽力为你解答！□文/荇菜




"追踪者"是《生化危机3》中的线索性角色，游戏封面也以它为主题。

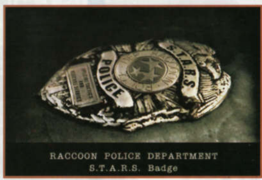
## 浣熊市警察局的精英部队 与恶势力誓死战斗的勇士

S.T.A.R.S在《生化危机》系列——尤其是前几部作品中的重要性是不言而喻的。它在《生化危机》系列中是一个关键性的组织，系列前几作的故事就围绕着S.T.A.R.S成员与Umbrella公司之间的斗争而展开。《生化危机》初代中出现的主要角色，包括克里斯·雷德菲尔德、吉尔·瓦伦蒂娜、巴里·博顿、瑞贝卡·钱博斯以及阿尔伯特·威斯克等等，都是S.T.A.R.S的成员，而里昂·S·肯尼迪和克莱尔·雷德菲尔德等人，虽然不是S.T.A.R.S的成员，却也与S.T.A.R.S有着这样那样的联系。《生化危机3》中的"追踪者"不断用低沉的嗓音吼叫出"S.T.A.R.S"的声音，更让人留下了深刻的印象。这一期，就让我们来深入介绍一下S.T.A.R.S，这支浣熊市警察局中的精英部队。




## STEP INTO HORROR S.T.A.R.S的建立和构成

S.T.A.R.S的全称是Special Tactics And Rescue Service，也有时候被写作Special Tactics And Rescue Squad，意即"特别战术及营救小组"。很显然，无论是命名还是从职能上来看，S.T.A.R.S都和美国的特种部队S.W.A.T（Special Weapons And Tactics，特别武器及战术部队）颇为类似。同时，"STAR"这个词在英语中意为"星星"或者"明星"（加上S表示复数），念起来也十分上口。有意思的是，在现实世界中也确实存在着以S.T.A.R或者S.T.A.R.S为名的警察部队，例如澳大利亚的警方的Special Task And Rescue，美国田纳西州的Special Tactics And Rescue Service，新加坡警局的Special Tactics And Rescue等等。




RACCOON POLICE DEPARTMENT
S.T.A.R.S. Badge

在日版《生化危机》初代（PS）、《生化危机重制版》（NGC）以及《生化危机·死寂》（NDS）的说明书中，都提到了S.T.A.R.S的历史。S.T.A.R.S成立于1996年，成立的目地是维护社会治安、重点打击严重的有组织刑事犯罪和恐怖主义袭击，在突发灾难的时候实施紧急援救工作。S.T.A.R.S的建立是浣熊市市长迈克尔·沃伦所推行的"光明21世纪浣熊市"治安整顿计划的一部分，队伍构成采取了特种部队6人一组的方式，分为Alpha和Bravo两个小组。S.T.A.R.S的成员包括来自浣熊市警察局内部抽调和社会征集的精英人员，除了飞行员、作战计划统筹人员之外，还有精通各种武器和医疗急救的专家。

然而，从S.T.A.R.S最初成立的那一天起，祸根就已经深深地埋下。这是因为"光明21世纪浣熊市"计划原本就是在Umbrella公司的资助下实施的。Umbrella公司表面上是一家医药公司，暗中却从事对生化武器的研究。为了掩人耳目，他们不但收买了警察局长布莱安·埃文斯等官员，而且通过对"光明21世纪浣熊市"计划的资助，把阿尔伯特·威斯克作为间谍安插到了S.T.A.R.S内部，并且担任了S.T.A.R.S的队长。在这样的形势之下，S.T.A.R.S最终被引向了毁灭之路。

## STEP INTO HORROR 走向毁灭之路的S.T.A.R.S

1998年，在浣熊市附近的山林地区中发生了数起骇人听闻的杀人案件，被害者的尸体残破不全，有被撕咬和吞噬的痕迹。7月23日，S.T.A.R.S的Bravo小组首先进入山区调查，但是由于他们所乘坐的直升飞机由于机械故障而紧急迫降。之后，Bravo小组的成员徒步在坠机地点附近展开了调查，很快遭到了附近的丧尸等变异怪物的袭击而——遇难。总部与Bravo小组失去联系之后，又派出了Alpha小组进行搜索。

此次事件后来被揭露是由Umbrella公司和阿尔伯特·威斯克所阴谋策划的，目的是通过与S.T.A.R.S队员的实战，考察生化兵器的作战能力。最后，从洋馆事件中逃生的只有Alpha小组的克里斯、吉尔、巴里、布拉德，以及Bravo小组的瑞贝卡，威斯克的间谍身份也被揭露出来，而其他成员则全部遇难。

返回浣熊市之后，S.T.A.R.S的幸存队员提交了对事件的调查报告。然而，大多数官员对此表示难以置信。而警察局长布莱安·埃文斯早已被Umbrella秘密收买，他以人员不足为由，解散了S.T.A.R.S，取而代之以新成立的"选拔警官队"（Select Police Force，S.P.F）。《生化危机2》的主角里昂·S·肯尼迪和《生化危机·爆发》系列中出现的凯文·里曼都属于这支队伍。此后，除胆小怕事的布拉德之外，幸存的S.T.A.R.S队员自发地组织起来参与到反抗Umbrella公司的行动之中。



## STEP INTO HORROR S.T.A.R.S的武器装备

S.T.A.R.S成员的基本装备是外号"武士之刃"（Samurai Edge）M92FS手枪，它由现实世界中著名的Beretta M92F型手枪改造而来，M92FS中的"S"就是"S.T.A.R.S Special"的意思。在《生化危机2》中登场的武器店老板罗伯特·肯特是巴里·博顿的好友，M92FS手枪就是由罗伯特·肯特的哥哥乔·肯特所提供的改造服务。另外，S.T.A.R.S成员之中的几位用枪好手，例如威斯克、克里斯、吉尔等等，也都对自己的M92FS手枪进行了进一步的改造和调整，因此性能上都存在着细微的差异。而武器专家巴里的手枪更改造为可以发射.40（10毫米）口径子弹，比其他队员的9毫米口径子弹具有更大的威力。

S.T.A.R.S成员还拥有其它各种精良的武器装备，有一些我们在游戏中也可以用到。最著名的当然是巴里的大口径左轮手枪（在PS版本的《生化危机》中是.357口径的Colt Python，NGC版本中是.44口径的Colt Anaconda）。此外还有弗里斯特的Milkor MGL MK.1榴弹枪，理查德以及约瑟夫使用的Remington M870 Tactical霰弹枪等等。从S.T.A.R.S成员的合照中还可以看到有些队员手持MP5自动冲锋枪和Steyer AUG突击步枪等等，不过在实际游戏中这些大威力武器并未登场。

S.T.A.R.S的制服上最为醒目的标志是左臂袖子上的S.T.A.R.S徽章。每个队员都可以自由选择服装的颜色，式样上也都有细微的差别。还有一种制服样式是在背后印有S.T.A.R.S徽章，但由于S.T.A.R.S部队被解散，这种制服并没有被实际发放使用。只有在《生化危机·代号维罗尼卡》中，我们可以看到克里斯穿着一件这样的制服登场。



这就时Beretta M92F型手枪



# 一个拥有勇气和正义的团队 永远被人铭记在心中的名字

尽管贵为《生化危机》系列的成员S.T.A.R.S的正式成员共有12名，分为两个小组。Alpha小组由威斯克·阿尔伯特担任队长，成员包括克里斯·雷德菲尔德、巴里·博顿、吉尔·瓦伦蒂娜、约瑟夫·弗洛斯特和布拉德·维克斯；Bravo小组由恩里克·马利尼担任队长，成员包括肯尼斯·J·沙利文、理查德·艾肯、弗里斯特·斯派亚、艾德华·杜伊和瑞贝卡·钱博斯。在前几期的角色部分中，我们已经提到过了克里斯和吉尔，威斯克、巴里以及瑞贝卡等主要角色也将在今后各期分别谈到。而S.T.A.R.S其他的几个次要角色，就在这里介绍一下：

**约瑟夫·弗洛斯特：** 他在Alpha小组中负责武器整备和车辆维护。他是S.T.A.R.S中性格最为活跃的成员，平时喜欢佩戴一条红头巾。不过他对血液非常敏感，在危险的情况下有时候会失去自制力。在搜索失踪的Bravo小组时，他遭到了丧尸犬的袭击而丧命，成为Alpha小组在洋馆事件中的第一个牺牲者。

**布拉德·维克斯：** Alpha小组的直升飞机驾驶员布拉德是出了名的胆小鬼。在初代的开头，他目击到约瑟夫被杀的惨剧之后十分惊恐，丢下克里斯、吉尔等队友，独自驾驶直升飞机逃走。但是在良心的谴责下他又重新驾驶飞机回到了洋馆，并且试图通过无线电与队友们联络。在最终决战中他及时赶到并且从飞机上抛下了火箭筒，帮助主角打败了"暴君"。最后，他救出了克里斯等五人，返回了浣熊市。在《生化危机2》中，布拉德成为了一个隐藏的丧尸敌人：如果你在之前的道路上不拾取任何子弹装备，那么在到达警察局前的通道时就会碰到他。击倒他可以得到特殊的更衣柜钥匙，在警察局中取得隐藏服装。而布拉德变成丧尸的原因在《生化危机3》中被揭示了：作为S.T.A.R.S的一员，他遭到了"追踪者"的追杀，最后在警察局门口被害，由于感染了追踪者触手上的病毒而变成丧尸。不过CAPCOM在这里又犯了一个小错误：布拉德的头部被追踪者的触手洞穿，而根据设定，大脑被破坏之后是不可能变成丧尸的！

**恩里克·马利尼：** S.T.A.R.S的副队长，Bravo小组的领导人。他是一个经验丰富的战士，擅长生存作战。98年7月他率领Bravo小组进入山区调查杀人案件，在飞机出现故障紧急迫降之后Bravo小组遭到了变异生物的袭击，逐一失散（《生化危机0》中的剧情）。恩里克和瑞贝卡取得联系之后赶往Umbrella干部培训所，在那里调查之后他发现了威斯克的间谍身份。在地下通道中，恩里克遇到了主角（克里斯或者吉尔），但还没来得及透露叛徒的信息，就被隐藏在暗处的威斯克枪杀了。

**肯尼斯·J·沙利文：** Bravo小组的尖兵，主要任务是侦察作战地点，确认地形。肯尼斯在S.T.A.R.S成员中年龄是最大的一个，平时沉默寡言，性格温和，业余时间喜欢园艺。他还擅长化学，负责化学武器防护工作。在进入洋馆搜索的时候，肯尼斯不幸遭遇丧尸，被它们咬断喉咙致死。在初代《生化危机》中，他是第一个被主角发现的死者。肯尼斯的肩头装有微型摄像机，在NGC的《生化危机重制版》中，调查他的尸体可以找到一卷录像带，播放之后就可以看到他死之前被丧尸攻击的情景。

**理查德·艾肯：** 在Bravo小组中担任后援接应任务，并负责通信维护。在初代《生化危机》中，主角会发现被巨蟒咬伤的理查德，此后需要去找到血清为他解毒。但无论是否找到血清，理查德都会死去。而在《生化危机重制版》中，如果找到血清的话就能暂时挽救他的生命，但随后为了救助主角，他还是被变异怪物所杀（情节根据所选主角不同而稍有差异）。

**弗里斯特·斯派亚：** 在Bravo小组中负责武器整备和车辆维护。弗里斯特是一个完美主义者，凡事都要求尽善尽美。尤其是在射击技术方面，他与克里斯不相上下。他与克里斯、吉尔等人在加入S.T.A.R.S之前就是好朋友，成为同事之后更是紧密配合。进入洋馆之后，弗里斯特遭到变异生物袭击而死。在初代中使用吉尔进行游戏时，调查他的尸体可以得到榴弹枪。在初代的导演剪辑版中，他还会以丧尸的形态复活并且对主角发动攻击。在NGC重制版中，他还会以暴走丧尸的形态复活。更恐怖的是，在进行二周目的时候，他还会在一些房间中随机出现，全身挂满炸弹，无论被他碰到或者对他进行攻击，都会引起爆炸导致Game Over！

**艾德华·杜伊：** Bravo小组的飞行员。在初代的《生化危机》中，他是全部十二个S.T.A.R.S成员中唯一一个没有在实际游戏里登场的人。根据初代的剧情推断，约瑟夫所找到的那只断手应该属于艾德华。不过，在NGC版的《生化危机0》中，CAPCOM对此做了一些细微的改变，表明那只手是属于临时加入S.T.A.R.S调查行动的凯文·多利，以便于让艾德华在游戏剧情中登场。根据《生化危机0》的剧情，他被丧尸犬所袭击，逃到列车中后，在瑞贝卡面前死去。后来他还异变成为丧尸，对主角进行攻击。

作为浣熊市警察局内最为精英的一支队伍，S.T.A.R.S拥有很高的自主权，在很多次行动中也都发挥了重要的作用。然而，在"洋馆事件"中，超过半数的S.T.A.R.S队员不幸阵亡，此后更被解散。可以说，S.T.A.R.S的命运是颇为悲惨的，而这样的命运在它成立之初就已经早已注定了。但不管怎么说，它仍然和克里斯、吉尔等的名字一起，被玩家们永远记在心里。



## S.T.A.R.S成员们留下的合影 勾起我们埋藏的丝丝回忆

大家都知道，《生化危机2》和《生化危机3》两部作品有一些场景是重合的，而最典型的就是浣熊市警察局。在这两作的警察局场景中，玩家们都可以在二楼找到S.T.A.R.S办公室。如果你细心一点的话，就能在在办公室的墙壁上看到一幅S.T.A.R.S成员的合影照片。照片上共有12个人，与S.T.A.R.S的成员数量相符，但眼尖的玩家可能会在其中发现一些"破绽"：照片里面的12个人之中只有一个女性，也就是吉尔·瓦伦蒂娜，而并没有瑞贝卡·钱博斯的踪影。仔细对比照片中每个人和游戏中出现的角色外貌，我们可以分辨出其中大多数的人，但还是有两个人无法确定：后排站立的左边第一个"光头佬"身份不明；从第二个开始，从左至右分别是弗里斯特·斯派亚、肯尼斯·J·沙利文、理查德·艾肯、阿尔伯特·威斯克、巴里·博顿、布拉德·维克斯。前排最左边的一个人同样身份不明，其他分别是恩里克·马利尼、克里斯·雷德菲尔德、吉尔·瓦伦蒂娜以及约瑟夫·弗洛斯特。这样说起来的话，Alpha小组的飞行员艾德华·杜伊可能是那两个身份未明者其中的一个。杜



伊在《生化危机》初代中并没有登场，所以他的相貌我们也无从得知。不过在《生化危机重制版》中他终于露出了"庐山真面目"，虽然与两个身份不明者都有一点差异，不过可以姑且认为是时间间隔太久，他改变了发型所致吧。而最后剩下那个不明身份的人最有可能也就是在"洋馆事件"之前临时加入为Bravo小组担任直升飞机驾驶员的凯文·多利了。前面提到凯文·多利并不是真正的S.T.A.R.S部队成员，只是临时加入了调查行动。他是浣熊市警察局的一名警官，在Bravo小组进入山林地区调查的时候临时担任了他们的飞行员。在飞机迫降之后Bravo小组的成员分散进行搜索，而凯文则独自留在飞机附近，随后遭到袭击而死亡。之后Alpha小组的约瑟夫找到了他的遗骸。至于"编外成员"凯文为什么可以取代瑞贝卡进入S.T.A.R.S的合影，实在很难解释。不过要知道，《生化危机》最初并没有计划做成一个系列，很多剧情细节都是逐步补充的，有一些前后矛盾或者出现漏洞的地方也是在所难免，所以还是不用深究了吧。而这张珍贵的合影，更应该留藏在我们的记忆之中！




Live
闯关族的家
Vol. 208
●LEAVE ME ALONE
□主持/唯夜
□插画绘制/华尧




**Voice** 叶子姐的生日是用什么历法算的呀？17岁应该是周岁吧。我今年16周岁，虚岁18，6月份以后的生日就要把周岁加上2来计算虚岁了（我们这儿这样算）。

自从看见编辑们说把游戏当工作会失去游戏的乐趣后，我就打消了以后当电玩编辑的念头了……最近卖了NDS，再加上寒假时的红包，已经可以买XB360了。之前还在犹豫到底是Wii还是360，现在下决心照顾盖茨的生意。毕竟游戏还是要有震撼力的，不然怎么满足我们这些做作业做到麻木的人呢。 From 浙江金华 饿死的猫

6月以后的生日算虚岁要加2……这我还真是第一次听说，各地的习俗传统差异好大啊。我可不要加2，本来就老大不小了，再加2就老得更快了。17当然是周岁，我把自己往大了说又不会有奖金。

我的生日用什么历法算的？唔，果然是英雄出少年啊！在几乎没有线索的情况下竟然发现了问题的关键——既然问到了，叶子也不隐瞒了，其实我是冥王星女王，我的年龄是按冥王星年算的。冥王星上的1年大约相当于地球上的248年，你自己算算17年是多少岁了吧……话说我的故乡最近很凄惨呐，被逐出了九大行星行列，沦落到小行星的地位了，本女王一下子成了农村户口，这落差也太大了吧。

我说工作毁灭游戏乐趣你就不想当编辑了，还真是听话的好孩子啊，说什么信什么。别呀，要是都这么想的话，这一行岂不后继无人了。做什么事都要有觉悟的，要知道，虽然工作会毁灭乐趣，但工作本身也会带来别的乐趣，可以把它理解为交换：把一种乐趣换为另一种乐趣。

## “希望多提及些游戏趋向的问题。”

——广东广州 余健威

**Voice** 叶子的话还真多啊，与其每个人回复那么长不如多回几封信。另外切题一点好不，不要老扯自己的事好不，好多回复感觉和来信都没啥联系。 From 湖南长沙 于泽

嗯，多谢批评，这些都是问题。贫嘴爱唠叨的确是叶子的毛病，有时候自己说着说着就收不住了，装文静装不了5分钟即原形毕露。

不过叶子说那么多并不完全是因为嘴没把门的，只是有时如果要把话说周全了，几句话实在是不够用，而且那么快就把一个读者打发了，于我自己感觉也很糟糕，总觉得是在应付了事。所以在这种想法的驱使下，叶子抱定了“少说不如多说”的念头，但没想到这样也会给一些读者的阅读带来负担，实在抱歉，我以后会调整的。

至于切题的事吗……（挠头）说老实话我从不是有意要把话题扯远的，只是每期都来个一万多字，叶子要想有话可说，不说空话废话套话，自然就要从自己的生活经历中找素材和感想。我又不是某80后作家，不出家门就可以编故事了。

不过有时候的确扯得过火，难怪有些人来信批评叶子“自恋”。若是自恋而不自知，那可就太可怕了，所以要感谢大家的提醒。不过至少有一点请放心，我对待这个栏目的认真的心意，从来没有变过。

**Voice** 由于叶子的推荐，于是听了KANON的片头片尾曲，一听即有想看动画的冲动！于是下载了全24话，一开始是看得要睡着了……感觉和普通后宫题材作品没什么不同，可到后来一下子爆发了，感动得一塌糊涂！虽然我是男生，可还是相当受感动，京都出品果真精品。 From 福建福清 凉风

好东西吧？听你姐姐的没有错，我的推荐都是值得参考的哦。这部作品结构复杂、戏剧冲突丰富、叙事跌宕，而且情感表达得自然真切，虽然有一点点神话的要素，却丝毫不影响作品那十分贴近生活的气息，这些都是我相当欣赏的。叶子现在就喜欢看这种“很生活”的作品，有内容同时看起来又不累。说到底，KANON的类型是要算在后宫题材里的，毕竟是一个美少女游戏，不过作品并不是单纯地卖萌卖色，而是很认真、很巧妙、很细腻地刻画人物情感和讲述故事，这就足够伟大了。

建议有时间的话再从头回味一遍，那时你就会发现，原来从一开始故事就已经埋下了众多伏笔，有时一个细微的画面细节、一句漫不经心的话，我们第一遍看时都不觉得有什么，但现在你就会意识到，这些在后来竟然都是有呼应的——实在是令人感佩，这才是成熟认真的艺术创作。

京都ANIMATION的制作的确精良，他们的专长就是还原原作——说到这我又想抱怨一下，京都于秋季档的安排也不是凉宫第二部，看来今年是都没戏了，可、恶、啊！

最近深受隔壁动新的荼毒，叶子的动漫情绪有过分增长的趋势，实在危险，不行，要控制一下了。否则宅起来就完蛋了。






PERFECT

●这是个忙碌的月份，以至于我连感冒和胃疼的时间都没有。说来也怪，自从本人养成吃夜宵的习惯后，体质比以前好多了，看来马无夜草不肥的说法不无道理。

●当了N年的全球通银卡会员，最近终于把积分换掉了，真没想到，几年下来PERFECT竟然能换1800元话费，对于我这样的月光族来说，这是笔数目不小的意外之财了。

●当然也有不顺的事，先是小区里终于安装电表了，以前用电无度的日子一去不返。或许有人会觉得不可思议，但是新XX西里小区的确是建成两年后才出现电费这个概念的。另外，猴子表示要再次推迟他的还钱日期，虽然这家伙最近又买了几样新玩具。

●书写自己浑浑噩噩的生活始终是一件痛苦的事，搜刮字句的时候总是觉得很无力，何况是我这样反感Blog的人。无论如何，但愿诸位看到以上文字时，不要觉得太无聊就好了。

## “累呀，写完电软回函还有掌机迷的。”

——贵州贵阳 田湘灵

**Voice** 请问PS2用久了机能会下降吗？我三年前买的机子，很少玩它，现在用起来感觉画面比以前差很多，比如《大蛇无双》中事件动画的字幕都模糊得不堪入目，我用的是AV线。 From 江苏徐州 王琐琛

会的，用久了之后就会“先冒烟后起火然后变成PS One”（冷笑话）。……骗你的啦，千万别信，机器闲置太久或者使用得过度频繁，一些零部件可能会加速老化或坏掉，但“机能”这种东西不会越用越少，也不是搁在那里就会蒸发掉的。你以为机能是搁在木头面前的肉包子，只要自己一眨巴眼凝神再看的时候已经少了一半么……

会觉得画面变糟，可能一是你的显示设备出了问题（好比老化），二是输出线有接触不良等状况，而更有可能的原因，就是——错觉。

这次叶子可没开玩笑，PS2在现役家用机里面当然算是机能低下的，若间隔很长时间没玩，而这期间内你通过电脑或者其它主机都可能接触过不少更为精致的画面，然后回头再来看PS2的表现，自然会觉得惨不忍睹。

很多东西都是这样，单看一个觉得没什么，但两相对比的话高下立判。别的不说，你先用S线玩一个游戏，然后再换成AV线看看，保证你的心情会当即跌入谷底。



小沛 火力全开

●时隔一年，重玩《生化危机4》还是那么感动。无论在什么平台，好游戏的品质永远不会改变。很怀念三上真司，很担心《生化危机5》……

●同学聚会，很多人都结婚了，最后剩下几个单身的，大家都很郁闷，一直喝到深夜。有道是命里没有莫强求，既然是你自己挖的坑，跳下去的时候就要面带微笑。

●我一直带着佛珠，有人问我是不是有出家的念头，笑答：“其实我在心里早就是个僧人了，只不过在尘世云游，于梦中修行而已。这样的好处就是心诚无比，以至于满头的杂毛都不用剃，自己就掉了……”

●明白人都死绝了，糊涂蛋便是主导，向往艺术的都穷死了，热爱金钱的就是主流。看看现在准备翻拍名著的诸多准备工作，想抽人的欲望油然而生。

## “叶叶叶叶，我夜夜夜夜祝福你！”
——北京 张易雄

**Voice** 很想从现在开始学日语，望叶子姐姐给推荐一个吧，请问用什么软件可以最快速上手啊？ From 山西太原 刘智

游戏软件……开玩笑的，不过至少平、片假名的读音我一开始的确就是从游戏里学来的。当然，这种非系统化的学习难以有大提高，最好还是要通过正规教材或教程来打好基础和提高水平。如果想自学的话，譬如《标准日本语》之类的教材在各个书店很容易就可以买到。只是自学要注意两个问题，其一是自我监督——若非有专业、工作的压力，而只是出于兴趣或爱好的话，能否长期坚持是一个关键问题，缺少压力是容易导致松懈的。好比叶子，其实你这封信的回复我本计划是在截稿后的周末、趁休息时写出来的，结果我犯了懒，在床上翻滚到中午才起，下午又想好不容易休息一天，还是歇着玩会儿吧，总之迟迟下不了决心坐到电脑前——自己给自己的理由是没心情，但实际上是有点懈怠。所以你若真的想学，那第一件事不是打基础、不是选教材，而是要坚定自己的心意，不然缺憾不仅在那件事上，也在你自己的心里。

自学第二点要注意的是别学哑巴外语，光学会落到纸上的字只能说是懂了一半；真正的日语发音该是什么样的，听力和口语表达都要注意强化。很多教材都会配教学CD的（早年间是磁带，但我想现在应该都换成CD之类了吧），或者去网上搜索一下应该都可以找到很多种听力、口语培训的东西。我们之前有一次去TGS的时候，就体会到了自身“哑巴日语”的浅薄——连在房间里给酒店前台打个咨询电话都要先酝酿半天台词，实在是连自己都脸红……好吧，叶子承认，当时“恼羞成怒”之下我说我来，我跟他们说英语，这个绝对让他们脸红……

你也可以考虑报个日语培训班之类的，有了引导、督促和动力会更有效率，记得先多问问身边的朋友，了解一下哪的培训班有品质保证。语言学习是一种积累，包括语言本身都是在进行着不断的更新，所以掌握一门语言也可以说是个一辈子随时都在自我完善的过程，不可心急。



**GAME SOFTWARE EDITOR CARD**

| 姓名 | 箸子 |
| --- | --- |
| 职业 | 字典 |
| 必杀 | 柴刀 |
| 弱点 | 黑天 |

●眼下编辑部里拥有次世代主机的人越来越多，工作间歇聚在一起对新游戏评头品足，听得人心里痒痒的。羡慕之余，自己不禁又一次动起机种换代的念头来。说起来，在下是个购机从来不看行势的人，曾有过在1998年秋天为了玩《机战F》而毫不犹豫地购入全新SS一台的经历（有兴趣的人不妨去查查DC主机和PS版《机战F》的发售日）……这次的新主机三家之战，尽管索尼打得不怎么体面，但为了《怪物猎人3》，在下还是执着地把念头集中在PS3上，想等个准信就开始计划。

●数天后在网上看见一则报道，某日本媒体向游戏发售表上合计104款PS3游戏的开发商电话询问开发进度，结果能报出准确进度的游戏只有20款，连SCE自己的《大众高尔夫5》都是“无可奉告”。CAPCOM算是比较捧PS3场的了，最有谱的《恶魔猎人4》“夏天有望公布发售日”，《生化危机5》是“总算能够抽出时间”，而当紧的《怪物猎人3》则是“正要从现在开始”……

●……Xbox360上的《信赖铃音・肖邦之梦》好像不错啊。

## “叶子姐要继续努力，坚定打击木头！”
——甘肃金昌 刘轩

**Voice** 小沛，我挺喜欢的一个人。他主持的那儿家的风格与叶子你最大的区别我个人认为是理念——对待学生读者的理念。他以一种家长的风范对待我们这些年轻读者（仅指高中及以下级别的学生），督促学生应该好好学习，这是叶子你所不具备的。他的这种言语才是符合电软原本的精神。 From 广西崇左 李析能

哦？看到这封来信叶子有点儿诧异。你说的没错，的确是理念的不同，不过你很欢迎我来“督促”你们好好学习吗？

我是有意不说那些话的，以前没说过，以后也不会说。一个人希望去做什么，是个人的自由——只要明白事情的结果，只要明白自己要为结果负责。好比“Good Good Study，Day Day Up”之类的不应由叶子来讲，我平常说“游戏只是一种娱乐，从来都不是生活的必需品”这种程度已经很足够。

其它事情，我想该由大家自己去判断、选择和经历。说得太多就苍白了，说教会让杂志和栏目跑题，一个说教的叶子也只会令大家心生反感——好不容易看本课外读物，结果里面的人也在说学习？没必要吧。

沛沛是一个外表看上去轻松好嬉闹，实则很严谨的男人，所以他的言谈风格与叶子不同也是很正常的事。有区别，但仅此而已。有什么区别并不重要，关键是，你们喜不喜欢现在叶子主持的家，想明白这个问题，就OK了。

电软原本的精神是你说的那样吗？恐怕值得在回忆中讨论吧。我们只是介绍电玩的杂志而已。

**Voice** 小叶，你觉得恐怖好玩吗？有什么值得玩的游戏推荐一下？ From 重庆 朱康伟

原文如此，本来我以为朱康伟读者应该是想问“恐怖游戏好玩吗”，但翻过来又看了一眼回函卡的正面，在“你最希望哪位小编的编辑形象有所改变？”这个问题下面，赫然写着“叶子！希望变得既善良、又柔软，不管心情多么不好，也不能到处找人发泄。”

……看来，人家似乎没写错，就是想问我为啥走上了“恐怖暴力路线”。呃……我也不知道为什么，但总之就成这样了，这些似乎都跟叶子大病一场有关系？整个人都变了也未可知，目前是叶子2.06版。另外，你放心，叶子找人发泄都是在自己心情好的时候，我要真是心情糟的话都喜欢一个人独处，关自己禁闭。

“柔软”……我现在也不僵硬啊，要不明儿个叶子改名叫棉花糖好了，软到可以随意变形状，传说中的另类变形金刚，包君满意。

哎，说回游戏来吧，上面是在kidding，叶子知道你想问的还是game。恐怖不能说好不好玩，只是会令一些受众产生快感罢了，而这些人里面就包括我。至于你适不适应，自己试一下就知道了，感受问旁人怎么问得出来。

不过我也已经好长时间没碰惊悚、恐怖题材的游戏了，似乎是最近心理到了一个饱和期？又或者是审美疲劳也未可知。

若问推荐的游戏，叶子现在倒是喜欢一些画面靓丽、风格清新的作品，比如最近说过的《奥丁晶石》，而且美版也有的，对日语头痛的同学可以尝试一下。再往后的话……请玩FF12国际版吧，系统大幅更新，终于不再是千人一面了，虽然剧情估计不会有什么大变动，但，认了吧。



**Voice** 辛辛苦苦攒足钱买了PS3，却发现一个严重的问题——买得起，玩不起！活脱脱一台吃钱的机器啊！ From 江苏海安 卢良驹

你买PS3之前就应该考虑到软件跟进之类的问题哦，抱它回家显然不是用来练举重的。

叶子数次也有这种消费欲望，但好在我的名字叫理智，在木头等一干人的挑唆鼓动下最终还是能保持自我的意志，实在是伟大。手头儿实在没游戏的话，就去在线更新PS3本体或者在其上找一些下载吧，如果你对“网络”有爱的话，这是挺有乐趣的。我的一个朋友就好这个，用他的话说：“不能在线升级的主机叫什么主机！”我听这话的意思，再观察一下他平日的行径——似乎主机可以连在网上做升级和下载他就已经很满足了，甚至没游戏玩都无所谓，他没事儿观察下载的进度条，或者每天看PS3的多罗频道播报新闻都颇为喜悦。这种心态，你倒可以借鉴一下。



## 北斗

MAKE THE WAY

●本月是北斗的烧钱月，除了准备购置一台相机之外，还得添置不少户外相关的装备。虽然这些装备基本都是通过绿野的团购超值入手，不过对北斗这种穷人而言也是一笔不小的花费呐。

●0比1输泰国，1比4输美国……朱广沪和他的国足就是不断地将这种成绩单交给中国的球迷。不要以为穿上个"中国之队"的马甲就可以逃避自己国家队主教练应承担的责任，看看人家杜伊和他的国奥在去年亚运会以及今年土伦杯上的表现，不觉得汗颜么？

●由于最近缺乏让北斗感兴趣的游戏，所以除了闲暇时玩玩《应援团2》之外，本人在编辑部内掀起了温习GTO漫画的热潮，感谢积极参与本次学习活动的同事甲乙丙丁等人。

●一个人只要知道上哪儿去，全世界都会给他让路。——David Starr Jordan

**浙江德清 时程昱**■不知道叶子的高中是怎样过来的，现在我都不知道自己是怎样在生活了。其实我真的算条件比较优越的了：去年末买了DSL，年初妈妈又买了PSP送我当生日礼物……家里还有台PS2呢。现在我上高一，而且上了最好的班级，平时学习压力真的很大，缺少游戏的日子使我总觉得有些对不起自己。虽然克制住了自己，但有时仍会想念游戏，不过我知道等到能真正好好享受游戏的时候，也得3年以后了吧（但电软还是要看）。希望所有和我一样还在奋斗的家人们好好努力，生活游戏两不误！

### 如果你手头有一万元，你打算用来做什么？

**上海 吴飞**■还房贷。

**辽宁大连 赵长龙**■预购3年的电软、动新、TOYS，还要买好多好多正版游戏，以及素炒饼。

**广东韶关 李伟健**■说实话，一万完全满足不了我的欲望，我、我要十万啊！

**天津 王志义**■购买新主机，收藏旧主机。

**广东珠海 郭可欣**■做cosplay的衣服。

**辽宁铁岭 迟达远**■SONY的PS3还真的危险了呢，那么多优秀作品都跨平台推出而非独占，再加上PS3近期也没有什么好作品，这下SONY可真的不好受啦。

**江苏南京 卢佳**■现在是大一，感觉上还是在高中……学校管得极严，郁闷中啊！我和班上以及宿舍里的人也不太谈得来，于是每天就抱着我可爱的PSP狂玩。宿命打通了，那就再玩第二遍；怪物猎人大大满足了我的收集欲望；战国无双为我提供了发泄不爽心情时的最佳渠道……眼睛和爪子累了就看电软。我在学校虽然就一个人，但至少还有小P和电软。

**浙江丽水 林炜杰**■老叶（……别打我），我快到高三了，想买DSL，又怕影响学习，可不买又整天意淫，怎么办？

●*继续意淫。没有别的建议，这是对你叫我老叶的惩罚。*

**广东佛山 侯俊卿**■一大堆PS2游戏逼我去买PS2，超执刀逼我去买，机战W逼我去买NDSL，DJ MAX XP2逼我去买PSP，装甲核心4 逼我去买360，DMC4逼我去买PS3……没有钱逼我继续做白日梦……

**北京 吴穹**■看到《战争机器》、《失落的星球》等360大作，本人不由得发誓："我要买360！"可看目前的学习情况、手头的资金问题，以及父母的反对，一个个不利条件如同超级龟波气功、炎杀黑龙波、次元刀……将我打飞，把我的梦想斩碎并烧干。唉，可悲啊！目前还是先把学习搞好吧，你说呢？

**河北保定 魏巍**■随着年龄的增长，感觉对游戏的激情不知为何变得越来越淡了。虽然看着电软，但真正面对游戏时却变得很疲软。小时候没电软看，但每次玩游戏时那种心情真是开心到了极点，难道时间真能冲淡一切？



**Voice** 岚枫这小子不是掌机迷的么，怎么搞叛变啊。传说这小子在掌机迷人气极旺，叶子小心女王宝座不保哦！那小子在掌机迷的编辑形象和叶子在电软的形象及其相似，莫非其中有什么不可告人的秘密？小编手札的头像还是像以前用卡通的好，可以大恶搞啊，现在的头像感觉与阖家格格不入哦。 From 四川成都 张力

我的事就不用担心啦，就算是一万只木头和龙哥加在一起，用尽他们MAX的力量，也撼不动我女王的位置一毫米啦，何况岚枫乎，他过来也就是个小弟。早先已有人揭发，说掌机迷那边就有读者问过岚枫，为什么他的形象跟叶子的这么像，据说岚枫的解释是……我是他姐姐？这不是废话么，叶子姐是白叫的吗，我是所有人的姐姐。既然这么心诚，没问题啊，那姐姐就罩着你吧……玩笑话之后，我得正式解释一下，关于形象相似的事叶子问过画师，他说，啊，画你画得太多，习惯了，结果就画成那样了。……得，我没语言了，你们的女王天不怕地不怕，可就是拿一个人没辙，这个人就是我们的华大画师。

另外岚枫在掌机迷仍然有工作的，不算离开，而"叛变"就更谈不上了——电软和掌机迷的编辑都根本在同一间大办公室里。



## 荇菜

既见君子，云胡不喜

●前两天从小沛那里借来一套周星驰电影全集的DVD，抽空挑了几部来看，重温星爷给我们带来的无尽欢乐。忽然觉得有些东西确实是随着年龄而变化的，就好像十几岁的时候还没什么欣赏水平，不管多么恶俗的无厘头段子也能把自己逗得乐不可支；稍微长大一点之后，开始厌烦那些不着边际、荒诞不经的搞笑，像《逃学威龙》、《大内密探零零发》之类的片子都觉得很无聊，等到现在重看"大内密探"，才从"最佳男主角颁奖"那一段情节中品味出星爷对自己演艺生涯的戏谑，那种笑中有泪的真情实感。尤其是刘嘉玲一脸认真地对星爷说："老公，你真的不会演戏耶。"——除了绝赞，我也想不出什么更好的词来形容了。




**江西东乡 张代**■的确想写几句与众不同的话来，引起叶子的注意，但总是想不到。好想好想进家门，当年外面天寒地冻，没能进成家暖和暖和；现在马上外面就要酷暑难耐，听说家里有空调，就让我进去吧，我不想再中暑啊！

**山东即墨 乔培远**■从初一时就决定了以后要去电软，不知不觉已经过了……七年了，要实现这个愿望还需要四到五年吧。文章我是不太在行啦，不过学的是动画，应该有用处吧。

**福建福鼎 郑健辉**■很久没买电软了，上次是197期。感觉现在杂志变化很大，多了很多新版块，介绍的都是次世代软硬件，光盘也从VCD到DVD了，这都是好事，表明了杂志在进步。可我却不习惯了，感到不能融入这个家。叶子在家里过于长篇大论，六页的阖家有近乎一半都是叶子的感悟，太深奥了。而次世代主机则离我太远了，什么PS3、Wii，我现在只有台GBA，一张盗版卡，那些主机、游戏只能干看着。而DVD光盘则永远不能在我的VCD机中读出来……唉，其实我说这些也不是埋怨你们，只是我的感慨罢了。

●嗯，不同的声音，都有表达出来的意义和价值。

**黑龙江佳木斯 胡嘉宁**■那个DVD啊，真不知是不是该叫做DVD，里面的画质除了有那么几段能算得上DVD的水平，其它的真是不敢恭维，也就是VCD的效果。我刚把碟放进去看的时候一时都产生错觉了，还以为是把VCD放进去了……总之电击做的也不很好。




**江苏苏州 韩之旭**■唉，我的人生中若能把游戏当职业也算是上一代积德了。

**贵州贵阳 耿若欣**■我对游戏是博爱型的，基本都有兴趣试一试，所以D版可以让我有能力满足自己的喜好。对于喜爱的游戏，我是很想买正版的，但不论心中的爱有多强烈，标价也不会改变。作为学生，我是不好意思花太多父母的钱的；而等将来有了工作，这笔钱花出去也是心疼的。很希望国内正版能便宜下来！中国目前的整体生活水平是比不上那些发达国家的，Z版也应该给出符合中国国情的价格，愿正版时代早日到来！

**江苏扬州 庄松**■没想到像我这么喜欢游戏的人会跑到部队来当兵。近半年下来，我连游戏杂志都没机会看上一眼。对游戏甚为想念，而独身一人在异乡也让我第一次感受到对家人如此强烈的思念，似乎有些明白"游戏不是生活的全部"这句话了。所以，游戏固然重要，但千万别因它而错过更多同样重要的东西。

**上海 刘俊翔**■叶子姐，我的手因为摔跤而骨折了，光写这次的回函就花了我一周，字有些难看，望见谅。这几天我度日如年，医生说起码一个月后才能拆石膏，心情好差哦，估计自己会暂时离开游戏了。但就算如此，我依旧支持电软，依旧会常回家看看的，家里人可别忘记我哦。

**上海 王恺**■最近在M餐厅打工的经历使我感触颇多，我终于知道原来工作是那么辛苦，不像我读书那阵儿幻想得那样轻松。在这我向熬夜加班工作的编辑们说一声"辛苦了！"

**广西环江 罗雄文**■叶子……话到手上却忘了写什么。硬要说什么的话，就是在玩网游时用了你的名字——叶子，觉得有点盗用的感觉。

●叶子还不是满天下都是，什么时候成我一个人的专利了，不要在意啦。

## "多介绍一些PSP游戏！"

——北京 高煜明

**Voice** 叶子玩不玩掌机啊？还是说以TV GAME为主？我其实以后想来电软的，但是自己除了《零 红蝶》之外几乎没玩过PS2的游戏，那我岂不是应该去掌机迷？话说回来，火纹在GBA上有三部，叶子玩过么？我很喜欢，神作啊！还有FF4的剧情和音乐也都不错啊。

From 湖北武汉 姜喃



呜，正中目标，被问到痛处……我本来还想一直隐藏下去的呢。其实呢，叶子对掌机不太感冒，我也不知道为什么，但就是……哎呀，拿流行的话来说：我对它的爱还不够啊。

当然，叶子也不是完全不碰掌机的，我跟它们又没仇。不过只要是有模拟器的掌机，我都是玩模拟器……叶子至今手里也没有一部真正属于自己的掌机。PSP是借朋友的，NDS是抢木头的，GBA SP我曾经有过，但貌似坏掉了，而且已经忘记当初是从谁那里顺手拿走就没还了……

插播一句：我是一个很正直的人哦，以上行为都不是故意的。包括那个NDS，那是之前木头讪笑着对我说："哎，这《真三国无双DS》的评论你来写吧。"我说："我不写！"他说："你不是无双饭么，来吧来吧。"我当即大怒："谁是无双饭！你才是无双饭呢！你们全家都是无双饭！以后谁再说我是无双饭我跟谁急！"

木头继续讪笑："你要是写的话，拿我的NDS玩，完事儿就给你了。"

这种利诱的无耻行径当真令人不齿至极！我义正词严、当仁不能让地说："好，我写。"

我真的是一个很正直的人。

只玩过红蝶没关系，有这个就够了啊，等什么时候姐姐我混出来了，一定罩着你。




### 雪飞

●自己终于败在了北京天气的手里，自认为身体不错的我再次感冒，现在已失去味觉。不过让我郁闷的并不是生病，而是这次感冒并非病毒性的不会传染给其他人……最近很忙，一直没有时间出去逛逛，因此想去哪儿都不知道该怎么坐车。

●DS上的《星神》个人认为很不错，就是每场战斗需要的时间太长，每打一仗都要杀掉我不少time，实在是心疼得很。

●跟小山交上朋友收获颇丰，享受进门迎接的贵宾待遇，更重要的是所有的小狗见到我不再狂吼乱吠，而是以一种很友善的态度对待，难道，以前的我真是"人烦狗不待见"，而现在的我却要依靠另外一只狗的力量才能不被其它狗欺负吗？

**Voice** **希望在7月份上海的China Joy上能看到唯夜，你会去吗？让龙哥驮你去，这样还可以省下路费呢，你不是在攒钱买主机吗？**

**From 湖北武汉 卢鹏飞**

我……应该不会去吧，一个网游Party，电软实在已经是没有参加的必要。04年初在北京的第一届我是去了的，当然那时叶子还不是编辑，而就是以一个普通玩家的身份。那个时候我们都是有梦想的人呀，听说中国有了自己的大型游戏展会，相信很多玩家都跟叶子一样十分兴奋欢呼雀跃心神荡漾思绪万千浮想联翩……当然了，事实并非如我们梦想得那般美好就是了。

第一届ChinaJoy时我跟几个朋友逛到了电软的展台，正看见木头的大脸，如饭店的招牌菜一样摆在那里。可恶的木头一副跟我一见如故的样子，当时我是觉得在朋友面前比较有面子啦，毕竟对方是一个电软的老家伙，而朋友中又不乏电软饭，不禁心中暗爽。可过后，或者说这两年我才逐渐回过味儿来——他当年对一个14岁的小女生献殷勤干什么？这个人太危险了！

ChinaJoy自第二届开始移师上海，我和小沛都去过，但得到的最大印象就是天气好热、会场好吵……TV Game本就不多的戏份也逐步撤出，而网游展的话，与我们杂志的内容就没有太多牵涉了。自沛沛之后，我们就再没派人去过了。

你要是真想在会场看见叶子，很简单，随身揣本电软就OK了，简单便携，而且不会跑，比在那么大场地找一个大活人方便多了。龙哥已有逐渐向河马退化的趋势，他已经不会飞了，若让他驮的话，等到上海我估计奥运会都开完了。

## “我爱我家，我也爱闯家！”

——广东广州 魏峰

**Voice** **不知叶子姐可否向主编大人申请办个电软编辑部一日游，可以让我们这些对编辑部充满好奇的读者开开眼界。** **From 北京 王庆**

初看前半句，我第一反应还以为是王庆读者建议我们全体编辑集体出去玩一天呢，叶子心里这叫一感动——好人哪，这么关心小编疾苦。可再往后看，我无语……原来是你想到我们这玩一天啊……

愿望是好的，心情也可以理解，不过，电软编辑部并不是旅游景点啊。其实不少人都说想来编辑部参观、看看，叶子就奇怪了——难道是我平常在闯家里把编辑部描述得太“恐怖”了，以至于大家都以为这里是鬼屋么。编辑部没有任何稀奇的：一间大屋子，分成很多小格子，屋里好多纸箱子，里面装的都是……叶子——抱歉我憋了半天实在想不出可以押韵的东西来了，大家凑合着看吧。总之引用某偷袭过编辑部的读者的原话：“很失望。”嗯，很失望就对了，我们这就是一种很繁忙但同时也很平常的办公环境，千万莫以为这里是“雕栏玉砌女王座，龙哥河马如穿梭，满屋尽是动漫游，主机电脑叠草垛。”

另外请不要效仿这种偷袭行为，据统计，一年内成功的“案例”最多也就一两起，其余的都被前台拦截下来了；绝大部分都是“出师未捷身先死”，但可惜，没有英雄为你泪满襟呀。就算极偶尔的成功，下场也是极惨的——会被我们打包邮往外地，还是平信，最慢的那种。最远的一个被我们邮到了海南岛，现在还在往回走的道儿上呢。前段时间叶子收到了他的来信，你别说，是一好孩子，信里面对我们表示了感谢，说这一路行走的艰苦着实锻炼了他的意志品质，使自己明白了拥有游戏的生活其实是多么快乐，平时真不应该那么抱怨和自寻烦恼。我说懂得这些道理就很好呀，也算没辜负我们的邮费……

啊，你问这么做会不会太残忍？告诉你，这还算好的呢，我们近期会考虑开办海外业务，直接把违规者邮出国，你要不会游泳都回不来。

上面是玩笑，不过说实话，真要跑进编辑部来，我们绝对不会好意思把你赶出去，还得有编辑陪你聊天。读者大人你是过瘾高兴了，可有没有想过这真的很耽误编辑的工作，而且时间长了弄不好杂志整体的进程都会受影响。一个人尚且




如此，要是集体一日游岂不是更夸张。所以啊，爱电软，也请在时间和空间上多支持我们。

话说回来，如果大家真对编辑部很有兴趣的话，也许哪天我们会考虑开个类似“文化祭”之类的东西，就像大家在动漫游里常见的日本学校的做法。到时候我们设摊位，开咖啡厅，欢迎大家参加哦——记住要消费的！

**Voice** **华尧同学以前有很多漫画连载，很不错的啊，我印象很深的是“花花”那头猪呢，哈哈。不过为什么不继续画啊？期待中。**

**From 安徽铜陵 章超**

嗯，我们的画师其实最擅长的就是画动物，端的是惟妙惟肖神采飞扬形神兼备栩栩如生。此人尤好阿猪阿猫阿狗之类的生活化、真实化的形象，因此他觉得“龙”是一种太过飘渺虚幻的存在，不够贴近日常生活，所以你看，龙哥逐日变得愈发地像河马，这真是一出人伦悲剧（不过话说，河马我们平时也不常见到啊……）。对了，友情提醒一下不常去动物园的北京的同学们，河马馆早已改成全封闭的啦，那里已经没有味儿啦！你甚至可以在里面吃饭呢。其实数年前叶子去动物园最惨烈的经历是在长颈鹿馆：大家排队而入，然后纷纷被里面的味道轰至支离破碎落荒而逃……

小猪花花我也很喜欢，感觉很有个性的样子，那么叶子在此提个小问题，你知道花花在闯家的初次登场是在哪一期吗？答对有奖哦，女王的精神奖励——我没钱了，诸位体谅点儿，就别奢求太多了。前三名答对的人分别可以对叶子提一个非物质性要求，我会在闯家上满足你们，说到做到。要求可以很刁钻、很邪恶，没问题，反正我也勉强不了你们，不过你们一定要小心叶子秋后算账。





## 风林

●书接上文——

●风猜想04：将不会再出现PS4，SONY完全放弃家用机转而向便携数码娱乐方向发力并取得成功，集合电影、音乐、游戏与网络的新一代综合平台将在2009年出现在玩家的手中，但不是PSP。

●风猜想05：Xbox360的后续主机名字不会是Xbox720，象征意浓的新名字“Xbox！！！”将成为微软第三代家用机的正式名称。

●风猜想06：“动物之森”将成为未来网络游戏的新统治者。

●风猜想07：BANDAI NAMCO即将发表Wii的《风之克罗诺亚》新作，同时对应Wii操作器及NGC手柄的双操作方式。

●风猜想08：《任天堂全明星大乱斗X》的日本累计销量将超过200万本，而正在好调开发中的《Pikmin3》（Wii版，具体名未定）及《Pikmin DS》（DS版，具体名未定）将实现真正将Wii及DS游戏的联动，并顺利突破百万销量。

●风猜想09：《生化危机5》将在PS3及360版发售一年后推出根据Wii而做出改良的新版本，游戏在画面上做出了较大牺牲，但在操作上进行了彻底推翻。

●风猜想10：据说风某近期还有好消息要发表。

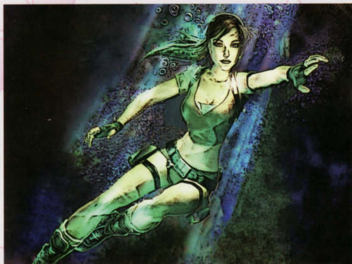
●以上猜想，可信度5%以下。

**河南的李文超同学这段时间非常踊跃，每期都坚持给大墙画廊寄来作品，里面的一些还真是挺有趣的，这幅四格感觉就挺不错，虽然是投给画廊，不过放到家里，你也不会介意吧。**



# 大墙画廊

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后二个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。 □责/小沛



↑劳拉 北京 梁陈佳

劳拉的表情似乎稍有木讷，不过整体的感觉还不错，特别是你对阴影部分的处理，很有自己的特点。




→孩子们的乐园 四川 李思达

你的这个游戏创意很符合任天堂的风格，画面风格也很可爱。要是出这么一个FPS游戏，我一定支持！



←赛尔达传说 广西 官忠宁

很像游戏的宣传海报，细节部分把握得也很好。最近投稿的电脑绘画作品很多，手绘到这种程度已经很不错了。




←丽丽 上海 JONY

丽丽是我在《铁拳5DR》中最喜欢使用的角色之一，你画的很有自己的特色，但眼神中缺少了原有的锐利。




→深渊传说 上海 D.L.L

我现在牢记了很多长期投稿的作者，因为你们的画风都很有个性。而你的作品很像日式少女漫画，很细致。

→但丁 湖北 bloodriver

太酷了！这样的但丁才有气势！你太适合画这种硬派的人物了，实在没法多加评价，大家一起欣赏吧。



投稿须知：原投稿地址因故停用，新地址为：daqiang@magiczone.com。刊登稿件奖励[illegible]获奖画稿120元人民币。

# 龙哥热线

上期因为看完欧冠决赛后睡过了头，结果没能和同事们一块去欢乐谷腐败，真是相当可惜……

改革开放二十年后再次吃不起猪肉的龙哥

1、PS2版的《宿命传说2》在第二次航船到达斯诺夫利亚这个地方后就无法前行了，这个地方很窄，里面有一座房子，门上的提示说挂着钥匙和一堆纸，需要使用某种道具，是不是与这个有关，怎么样才能出去这个地方前往海德堡？2、PS2平台的彩虹六号系列一共有几款，中文版的RPG游戏有哪些？（浙江杭州 赵雅芝）



1、你说的那个房子其实是可以通过的，只不过由于视角的问题会让你看不清楚前进的路，多转转一定能进去。顺着地图上的方向直走就能到海德堡了。2、PS2上的"彩虹六号"系列一共只有2款，它们分别是《彩虹六号3》、《彩虹六号·禁锢法则》（Lockdown）；其实"彩虹六号"系列原本还有另外3作也是预定在PS2上推出的，后来因为种种原因最终被取消了，这3款游戏分别是"犯罪时刻"（Critical Hour）、"维加斯"（Vegas）和"恶棍之矛"（Rogue Spear）。

我有许多问题要问，还是关于PS2的：就是关于第十期电软上PS2末期游戏总结消息确切吗？比如《战国BASARA2英雄外传》如果说只是多了三个我并不感兴趣的人而已的话，我认为一文不值，以CAPCOM的实力开发一款这样的游戏只是多了三名角色而要等到2007年冬天，实在让人难以忍受。只能说明一个问题，CAPCOM公司早就违背了公司的宗旨，相当没有诚意，制不制作PS2游戏它早就不在乎，它的官方游戏发售表上PS2的游戏几乎一半都是已经上市的廉价版，而那款传说中的《新宿之狼》还在所谓的春季发售预定之中，春季是六月份？我看八成是取消发售了。而所谓的"《生化危机UMBERLLA编年史》可能移植给PS2"，我估计你们是在安慰大家吧，如果这款游戏能移植过来，NGC的生化0早就移过来了，说说而已是吧？至于《女神异闻录3FES》、《盗墓者十周年》、《梦幻之星·宇宙 伊尔米纳斯的野望》、《合金弹头合集》，也都是一些冷饭而已，真正素质能高到哪去？SQUARE-ENIX公司就更不用说了，我感觉它应该改成掌机游戏公司，估计它是想把什么游戏都在掌机上做，连PS3的FF13掌机也有份，真是想不通，难道以后真是掌机的天下吗？至于FF13也会在PS2上推出作品，龙哥是真的吗？我怎么在网上查不到这则消息呢？你们是从何而知的呢？而DQ9出了掌机上估计十代也不会出在PS2上，ENIX不是也说过吗，DQ系列将出在销量最高的主机，而现今销售最高的主机是哪个，龙哥应该很清楚了吧？不知SCE自己放弃PS2没有，我感觉它把99.9%的精力都放在PS3上了，而龙哥你不觉得PS3正在失败的边缘徘徊，光荣的《大蛇无双》，你们认为它会有猛将传，我看不会，因为光荣公司早就宣称放弃PS2，全面迎接PS3，不过说实话，我觉得这款游戏并不怎么样。（新疆库尔勒 邓钢）

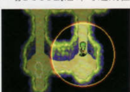


呵呵，那篇文章虽然基本上是在预测PS2末期还可能会有哪些游戏发售，但有几款游戏我们是特意将实际可能性很小但理论上还是有点的给提了出来。《战国BASARA2英雄外传》这款游戏其实和光荣的"猛将传"有异曲同工之妙……《新宿之狼》还没有公布确切的发售日，不过应该不会取消。你说的"冷饭"作品中，个人认为十周年纪念版的《盗墓者》是绝对值得好好温习一遍的游戏，特别是对喜欢劳拉的玩家朋友们来说。至于"生化编年史"、FF13、DQ10什么的，其实在PS2上推出的可能性其实基本为零（特别是后者），不用指望。如今掌机方面的势头确实超过了家用机，本刊曾经就去年的软硬件销售量做过详细的统计和分析，2006年是彻底的"掌机年"——即便是PS2上的FF12这种级别的游戏也无法与之相抗衡。掌机因为其高度的便携性越来越受到大家的欢迎，家用机虽然在性能上有明显优势，但必须在家玩这种限制的弊端也开始暴露出来。SCE自然是早将主要精力投入到PS3上了，毕竟从目前的形势来看，PS3自己就已经比较紧张了，PS2方面再投入精力也没什么用。《大蛇无双》这种明显就是超级杂烩式的乱斗游戏应该没有任何必要出"猛将传"了吧？如果光荣还出，那只能让人佩服得五体投地了。

这次写信希望您回答小弟以下关于GBA《黄金太阳1》的几个问题，我在这里先谢了。在《黄金太阳》中的那个商人怎么去救？那个城的防守很严密，不救商人先去另一个地图那里的人说的话都看不清？是不是上半地图和下半地图都有两个灯塔？那时我只去过雪地中的那个灯塔。（广西河池 张宗卓）



救商人那处情节，需要在游戏后期学会"影子"这个特殊能力后再来才能完成。学会"影子"技能的地方是在特莱毕镇，完成连续的竞技大赛后就能学会。使用"影子"这一特殊能力的效果是当你站在阴影中时就会完全处于隐身状态，但是当你站在太阳下时是没有用的，再回到需要救商人的那个要塞处利用"影子"能力和士兵们巡逻的时间差潜入到内部完成一场BOSS战后即可达成任务。严格来讲，本作中真正拥有元素之力的灯塔只有两个，你说的那个是水星金塔，另外一个金星灯塔在游戏的末期。



↑变成影子也要防止被发现。

我有个PS2 30009，买了一个160G的硬盘，拷了好多游戏，有些游戏可玩，不过大部分游戏不能玩，我把硬盘取掉以后放入游戏光盘可以读出来可以玩，我用了好D5碟子拷在硬盘可以玩，有些碟子D9的不能玩，不过有些D9的碟子拷在硬盘上可以玩，是不是要用另一个PS2软件啊？如果你知道的话请您仔细的说一下。我还有个XBOX，我想升级怎么升级啊？升级完还能不能玩游戏？我还想把XBOX的硬盘换个大点的是不是电脑的硬盘，如果是电脑的硬盘的话XBOX的系统怎么下载？如果XBOX和电脑硬盘一样的话大点的硬盘上拷XBOX系统还能正常运行游戏吗？XBOX的系统是不是网上下载啊？PS2游戏上可以玩PS游戏，如果PS2硬盘上拷贝PS游戏为什么不能玩？有没有可以玩的软件，能说一下吗？（新疆 阿力）



应该是HDL设置方面的问题，使用"硬盘+HDL"组合的话，有些游戏需要在HDL的菜单中按选择键把第3项的设置打开，D9的游戏需要高版本的HDL软件，需要用电脑直接灌。XBOX可以升级，不过要看你的直读芯片支不支持。XBOX升级可以玩的，但是升级的意义不大。想给XBOX换硬盘的话，只要是电脑用的IDE硬盘就可。有个叫EVO的自制系统，上网找找吧。和PS2用HDL一样，XBOX也可以将游戏COPY到硬盘里面来玩，还提高读取速度呢。软件的问题，HDL只支持PS2游戏，无法对应PS游戏。没有其他这类支持PS游戏的硬盘用软件，知足吧……

《大蛇无双》里的贵重物品入手后怎么查看、装备或使用，又有什么用呢？2、《战神2》里的蛇妖之壶在哪里呀？如何入手呢？3、把《战神2》通关后，二周目时壶完全没有用啊，为什么呢？就问这么多了，龙哥一定要回答呀！（四川眉山 王世骥）



1、拿到贵重物品后选择这名武将开始游戏，然后在战前的准备画面中将贵重物品装备上即可，不同武将的贵重物品效果各不相同。2、蛇妖之壶在拿到反射护臂之后再回到之前有一处需要先用时间女神停止时间跳过抽水车轮，之后再向右走通过一段会发射石化光线机关的“传送带”处。在这里利用发射护臂将机关喷出来的石化光线反弹回去就能将墙壁炸碎，里面能够拿到蛇妖之壶。3、二周目开始新游戏时就能够选择Bonus Game，此时你可以选择是否使用之前收集到的隐藏服装、开启神力之壶的效果以及继承通关前的武器和魔法等级等等。还有，要注意的是，如果你是在低难度模式下打穿的游戏，那么再次开始选择高难度模式的话是无法继承的；但是在高难度模式下打穿后则可以在低难度模式下继承。

龙哥，你好！我想问你在《真三国无双3》中，许褚和陆逊的终极武器怎么打出来？《战国无双2》中，汗血宝马怎么打出来？这里买不到《大蛇无双》的正版游戏，我想问龙哥《大蛇无双》的市场价是多少人民币？ （新疆哈密 张东旭）



《真三国无双3》，许褚的LV10武器“蚩尤瀑布碎”拿法：潼关，在曹操和韩遂见面前将马岱、庞德击倒，韩遂叛变后习得；陆逊的LV10武器“闪飞燕”拿法：夷陵之战，火计成功后，将刘备、诸葛亮、严颜以外的全武将击溃，突破石头士兵八方阵后习得。《战国无双2》中汗血宝马的入手方法：首先，在51层后71层前要接到“荷驮头救出战”和“秘药制作”这两个关键性的任务，这涉及到71层是否能达成条件拿汗血，非常重要，所以如果在51层接不到救出任务，就中断存储一下退出再进入；在65层，就要同样用S/L大法将秘药制作出来；到了71层，特殊任务就会出现，这两个任务都是荷驮头这个家伙的保护，而71层的荷驮头救出战和前一个救出战内容一样。当条件满足，就可以在71层有固定的救出任务了。另外，秘药的制作流程如下：第一层，打倒图中三个黄色箱子取得秘药材料→第二层，杀掉十个有材料的倾奇者→第三层，寻找隐藏的箱子→第四层，打倒任意10个武将取得他们的箱子→第五层，打倒贼头。正版《大蛇无双》的价格在五百元左右。

最近的龙哥热线已经俨然成为了一个主机疑难杂症指导专线了，老大！这毕竟是游戏书，多介绍一点难关攻打我认为会更好。在下现在有几事相问：1、GBA上《塞尔达传说·不可思议的帽子》中，风之宫殿的所有钥匙怎么获得？2、GBA上《牧场物语BOY版》上后山有一块大岩石，用LV5才能打碎，是否用秘级锤子，可我用秘银打了一天也打不碎，怎么办？3、GBA上有《灌篮高手》系列篮球游戏吗？4、GBA上的《逆转裁判》有中文版的吗？ （安徽宣城 陈曦）



1、在有四个骷髅头的地方，先利用纵分身推开上面石板，再用横分身把石板推上去，拉开关得到钥匙一把，从左边落到1F，检起第一把钥匙。之后在需要击破一个石像的地方，用分身踩下左边的机关门就会打开，上去变小后再去左边激活石像，干掉它后拉开关掉下一把钥匙，再缩小后落入下方空洞到1F，往右进入房间再变大能拿到心之碎片，左下的石版可以推，回到有钥匙的房间，检起第二把钥匙。得到挖掘手套后继续往右回到拿地图的地方，开左边门，拉开关后冲刺过桥，往右击破三个魔手出现魔法阵，继续往右，避开机关后用分身下去踩机关，第三把钥匙就会出现，回到刚才打三个魔手的地方，变小后通过滚柱下方的门往左走，进入小洞内可以挖到最后一把钥匙。按照地图的标注穿过最后一道门从右边的空洞中掉下去就能得到BOSS钥匙。2、秘银锤子是LV4的，级别不够，当然打不碎，你需要LV5的诅咒之锤，在湖之矿场第59层出现。不过这玩意儿巨费体力，将其连续装备10天就能升级成LV6的祝福之锤了。3、有一作。4、GBA上的《逆转裁判》1到3代都有国人自行汉化的全中文版。

↑分身后站在这个位置。

1、我听到一种说法：用TF卡的烧录卡需要读取TF卡，所以比较费电，您看这种说法对吗？2、我同学的NDSL+R4+1G TF卡，充满电，亮度调到最暗，无声，能玩6、7个小时，是不是短了点儿？应该多长时间？3、我比较倾向内置内存的烧录卡（因为第1个问题的说法），DS Firecard和N-Card分别是哪个公司的？您看哪个好？4、我发现slot1烧录卡的内核升级都是添加新功能，那“升级内核”和“可以完美运行所有新游戏”有关系吗？5、听说一个强人做了一个NDS上的WAR3的3C游戏，龙哥玩了吗？怎么样？6、Moonshell都支持什么格式（电影、音乐、图片）？就这些了，谢谢。

（黑龙江齐齐哈尔 何永鑫）



1、的确有这么一说，因为TF卡在使用时也要电压，所以相对而言要费电一些，但是就目前的烧录卡市场而言，实际使用上相差无几。2、应该是能够使用8小时的，你用的是什么牌子的TF卡？牌子或质量不好的TF卡也会有影响的。3、这两款产品，龙哥个人以为应该算是质量相对比较一般的，至少不算太突出。4、一般来讲，烧录卡可以通过不断地“升级内核”来兼容更多的游戏——因为根据以往的经验来看，老任会不断地在新NDS游戏里加入些小手段，为了完美兼容这些游戏就必须不断升级内核才行。另外，升级新版本的内核还可以使烧录卡对应更多的周边功能。5、NDS上的汉化游戏，外国人倒是制作了不少，而且还不错，国人制作的数量很少，而且也多是些小游戏。6、音乐播放方面，支持MP3/OGG/NSF/GSM/MOD/SPC等格式；视频播放方面，支持Moonshell专用的DPG格式；图片浏览方面，支持JPEG/BMP/PNG/GIF格式；电子书阅读方面，支持TXT格式。不过虽然能支持这些格式，但并不是说MOONSHELL对这些格式的文件都能非常良好的支持，比如在JPEG图片的支持方面，就仍然比较不足。

1、生化4中那把麦林枪的威力真是不小，可是子弹却找不到备用的，请问麦林枪子弹哪关才会出现？2、《恶魔猎人3》的MISSION5中，我打到骷髅天使前面出现了一个红色的圆圈，可是红莲之门我还是打不开，为什么？3、听说《恶魔猎人3》特别版可以使用但丁的哥哥，还有哪些新元素？4、《大蛇无双》的每个武将都可以取得的贵重物品是任何难度都可以取得的吗？另外多说一句，三国武将的C4、C5、C6缩小的范围也太多了，再看看战国武将……5、我玩PS2上的复刻版《宿命传说》，打仗时发现我不能控制人物了，这是为什么？ （黑龙江大庆 龙小弟）

1、在本作中的麦林就是“Broken Butterfly”这把枪，威力强悍且占用的存放空间很小，相当的有威慑力，但是整个游戏中能取到的麦林枪子弹非常稀有。建议你不要将其作为平常用的防身武器，而是在积攒弹药到关键时刻再用。2、骷髅天使？龙哥记得第5关中没有这样的敌人啊。外形符合“骷髅天使”形象的应该只有第15关一开始出现的那种全身覆盖羽毛、胸部和腹部是骷髅图案的敌人，数量正好也是两个。龙哥可以肯定，第5关中绝对没有什么“骷髅天使”，这个问题看得我很莫名，如果你是不小心少写了一个“1”，实际上是第15关的话，那么只要把那两个“骷髅天使”干掉后，被红色邪气封印住的门就会打开。3、其余主要新要素为追加了“Bloody Palace”，最高9999层；Continue有两种选择：Gold和Yellow，Gold为《恶魔猎人3》续关方式，Yellow为重新开始任务；追加Turbo选项，可在Option中打开，On后游戏整体速度加快20%；追加Demo Digest，鉴赏模式，可以观看游戏中的所有发生过的CG；追加Very Hard Mode，超难模式，难度介于Hard和DMD之间；追加新Boss，Jester（就是那个小丑），分别在第5关、第12关、第17关中出现瞬移点，进入BOSS战。还有一点需要注意，使用但丁和使用维吉尔两人的存档一个是红色一个是蓝色，需要分别储存。4、任意难度均可，这是为了平衡某些人的某些特殊心理，当然，也可以说成是为了平衡游戏性。5、那是因为你将主角的操纵设置成“自动”了，打开主菜单，进入“术技”这一栏，在斯坦的设定画面中可以进行更改，**オート**是自动、**セミオート**是半自动、**マニュアル**是完全手动。

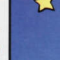












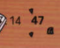










战国撰板

# 战国英杰传

## 笑谈战国风云，坐看英豪末路。

文／雪飞

### 英雄背后的女人们



力量代表一切的战国时代弱肉强食，是完全的男性社会，女性只是政治上的工具和生育的道具。嫁出的女儿不但是为了加强同盟关系，也在一定意义上充当着人质和间谍的作用。而自由恋爱婚姻则只是身份低下者的特权。生活在这个时代的女性们也像男人们一样多姿多彩，很多英雄之所以能够出人头地，很大程度上要感谢自己的妻子，比如说利家的妻子阿松、秀吉的妻子宁宁；也有一些美女则因为心狠手辣而让人恐惧，代表的例子就是伊达政宗的母亲；还有些美女则因为战国时代的残忍而只能凄凉地度过自己的一生……

### 山内家的贤内助

山内千代（やまうちちよ）是司马辽太郎历史小说中的女性主人公。1557年在近江饭村出生，父亲是浅井家臣若宫喜助友兴，年幼时父母双亡在姑姑家长大成人。十岁左右跟山内一丰的母亲学习缝纫，并由此与山内一丰结下姻缘。

十七岁嫁给山内一丰时，二十八岁的丈夫山内一丰正在信长麾下效力，此时也是山内家最为艰苦的时期。山内一丰得知信长要在御所东门外马场点兵招待正亲町天皇，立即决定去市场寻找骏马，正好遇到商人正在贩卖一匹来自东国的好马。可是黄金十两的价格对贫困的山内一丰来说则是天文数字，只好空手而回。回到家中一丰将此事告诉妻子，千代毫不犹豫地从自己的嫁妆中取出黄金十两交给丈夫。信长在马场点兵时，立刻被山内一丰的骏马吸引，当众对一丰大加赞赏让大家以他为榜样学习，并加增领地三千石。

秀吉死后，天下再度形势不明，以石田三成为首的文吏派与加藤清正为首的武功派斗得天翻地覆，敏锐的山内一丰预料到天下即将易主，开始寻找值得自己依附的强者。一丰预见当世只有德川家康具备“智、仁、勇”三德，毅然投靠家康，参加会津征伐。而此时的千代则作为人质被扣留在京都，石田三成派人威胁逼迫她作书一封，劝山内一丰投奔西军。为了丈夫的前途，千代不顾生死假装应允，写劝书一封，内容却是劝一丰投靠家康。之后还派遣家臣携密书将石田三成行动告知丈夫，为一丰日后得到土佐二十四万石的高额俸禄作出了卓越贡献。山内一丰高血压发作病逝后，千代在京都大通院出家为尼，法号见性院，于1617年去世，享年六十一岁。

### 丰臣秀吉的糟糠之妻

秀吉的正室北政所宁宁（おね）生于1584年，父亲是织田家家臣木下定利。虽然父亲是织田家臣，但只是下级武士家境贫寒，因此将宁宁过继给足轻组头浅野胜元。宁宁在十四岁时与当时还是足轻的木下藤吉郎（之后的丰臣秀吉）成婚，当时秀吉二十五岁。因为家境贫寒，经常向前田利家的妻子阿松借些生活用品，两家也结下了深厚的友谊。五年后，秀吉因尾张墨吴筑城之功和与浅井之战的功劳得到了小谷城，之后在琵琶湖畔的长滨筑城。

长滨时代的宁宁代替远征的秀吉主持政务，在现在还流传着许多关于宁宁建议秀吉免除市民年贡、废除杂役的传说，据说当时的市民们一有麻烦便会找宁宁诉说，并从宁宁处得到帮助。此外，宁宁还负责养育加藤清正、福岛正则等养子，之后这些养子们终生都没有忘记宁宁的恩惠。

秀吉去世后，侧室淀君与她的儿子秀赖入驻大坂城，宁宁改称高台院，移居京都三本木，度过了自己的晚年，于七十七岁病逝。

虽然在日后大家都传颂着宁宁的事迹，认为秀吉的成功有一半要归功于宁宁，但是晚年的宁宁其实并不贤明，甚至与普通的老妇人没有什么差别。甚至可以说是因为她与淀君之间的争斗，导致了丰臣政权的灭亡。武功派的加藤清正、福岛正则等人一方面是因为与石田三成不和，一方面则是因为宁宁的缘故而支持德川家康；小早川秀秋昏庸无能众所周知，宁宁明知他是无能只辈，却依然要他执掌大权，结果小早川秀秋在关原合战中战场投敌，成为世代耻笑的对象。

### 毒杀亲子的最上鬼姬

伊达政宗的亲生母亲最上义姬（もがみよしひめ）个性鲜明，甚至被称为“奥州鬼姬”。义姬是山形城主最上义光的女儿，十七岁嫁给米泽城主伊达辉宗。这段婚姻实际上是最上义光为了利用伊达家的政治婚姻。三年后义姬产下长子伊达政宗，但可惜政宗在五岁时右眼患疱疮，虽然侥幸保全了性命，但右眼从此失明，而且突出于眼眶之外的右眼球使他原本有些怪异的容貌显得更加狰狞丑陋，因此母亲义姬对他非常厌恶，“以伊达家的繁荣为后盾，最上家雄霸东北”梦想也因此破灭。不过在两年后次男小次郎诞生，因为小次郎外表英俊并且万事都听从母亲吩咐，所以义姬不断计划让小次郎继承家督之位，但全部破产。

1590年3月，秀吉向天下发令讨伐北条家，政宗不得不做出是跟随秀吉还是跟随北条家的决定。判断出天下形势的政宗决定降伏秀吉，表示愿意参加小田原征伐。在出征前夕，政宗的母亲义姬宴请政宗，明知酒中藏有剧毒的政宗将其一饮而尽。政宗强忍着腹中的剧烈疼痛离席而去，传说之后的八日政宗意识不明。恢复意识之后，政宗下令让弟弟小次郎（天竺丸）切腹，义姬返回最上家。也正因为毒杀亲子这一事件，义姬得到了“鬼姬”的称号。

义光的孙子义俊掌权时发生内乱，遭受到改易的处罚，义姬返回仙台，于七十六岁病故。

### 毁灭丰臣家的高傲女人

因为继承了信长的血统而高傲，为秀吉生下了儿子而得意的淀君给人以强势女人的印象，然而丰臣家却只经历两代便迎来了灭亡。




淀君的父亲是近江小谷城主浅井长政，母亲是信长的妹妹阿市，七岁时长政自杀，淀君三姐妹与母亲一起逃出小谷城，回到信长身边。本能寺事变后，阿市改嫁柴田胜家，但本年后胜家与秀吉对立兵败。在淀君二十二岁时嫁给了“仇人”丰臣秀吉，此时秀吉五十二岁。不久后淀君怀孕并产下长子鹤松丸，可惜的是鹤松丸三岁夭折。不过在淀君二十七岁时又为秀吉生下了秀赖，也因此更被秀吉所宠爱，与秀吉正室北政所水火不容。在秀吉死后，淀君更是大权独揽。

关原合战后，德川家康统领天下已是众人公认，家康将将军之位让给德川秀忠时，要求秀赖、淀君母子向新将军发表贺词，而淀君却仍然认为丰臣家才是真正的主人，毫不犹豫地拒绝了家康的要求。1615年大坂冬之战中被德川家康的炮轰吓得魂飞魄散，答应了家康的无理要求，使大坂城成为裸城，最后在夏之阵被德川军攻陷。虚荣心强、拘束面子的淀君与秀赖一起自杀，带着丰臣家的荣耀与大坂城一起灭亡……

### 各不寻常的战国女人

武田松（たけだまつ）：出没年不详，武田信玄六女，因美貌惊人而有无数求婚者，但却终生未婚。与信长长子织田信忠订有婚约，因为三方原之战织田军出兵而作废。信玄死后移居八王子心源院，信忠死后遁入空门。

蒲生虎（がもうとら）：出没年不详，丰臣秀吉侧室，蒲生贤秀之女。贱岳合战后秀吉归洛途中，作为蒲生家的人质成为秀吉的侧室。

浅井小督（あざいおごう）：1573年—1626年。浅井长政和阿市的三女，继承母亲血统的美女最初嫁给佐治一成，但因为秀吉的命令改嫁羽柴秀胜，秀胜死后再嫁德川秀忠，生下了德川家的三代将军德川家光。

浅井初（あざいはつ）：1569年—1633年。浅井长政和阿市的二女，京极高次正室，1609年高次死后剃发为尼，法号常高院。大坂冬之阵担任德川丰臣两家讲和的使者。

大浦戌（おおうらいぬ）：1550年—1628年。十八岁时嫁给东北风云儿津轻为信，以后一直从侧面支持着自己的丈夫，温柔善良，收养了许多家臣的遗子。在津轻为信死后出家，法号仙桃院。

# 顶级制作人现身说法 游戏与人的情感交流 创造独特的游戏体验

成立于1995年的加拿大游戏厂商Bioware已经成为一个传奇。他们出品的《博德之门》系列和《无冬之夜》系列等作品都被万千玩家所推崇。进入家用机领域之后，Bioware为XBOX制作的《星球大战：旧共和国武士》以及《翡翠帝国》也都得到了很高的评价。今年，Bioware还将在XBOX360平台上推出最新作《质量效应》。作为Bioware的创始人以及联合总裁，雷·穆吉克与格雷格·泽库克两人的经历也带强烈的传奇色彩。他们都毕业于医学院，并且取得了博士学位。1995年，他们决定放弃自己的“本行”，转而从事他们最感兴趣的电脑游戏行业，并且创立了Bioware。现在，他们已经是游戏业界最有权势的人物。今天我们就来了解一下他们两人的看法。 □责编/荇菜

**雷·穆吉克与格雷格·泽库克 Ray Muzyka and Greg Zeschuk**

对于这个行业的新人们，雷·穆吉克与格雷格·泽库克会有怎样的建议？让我们先从泽库克开始：

▲ 要有趣！一个好的RPG游戏是最富有乐趣的。要做出好的RPG游戏，你就要让玩家可以体验到很多有意思的东西，例如战斗、收集、欣赏剧情等等。同时，要尽可能减少那些无聊的部分，例如寻找食物和水，在空旷的地区来回，阅读过多的对话……

▲ 使玩家有明确的目标。在玩RPG的时候，如果你不知道自己该干什么，那就很没意思了。没有目标的游荡或者无意义的对话很快就会让人觉得烦躁。记住，玩家有很多游戏可以选择，想让他们玩你的作品，就必须尽快地吸引住他们！

▲ 站在玩家的立场上看你的游戏。对于创作者来说，想要客观地看待自己的作品是非常困难的，但你必须做到这一点。当你测试自己的作品的时候，尽量把自己当成是第一次接触它的普通玩家，不要利用一些只有你自己才知道的捷径，要从玩家的角度来审视自己的作品。

穆吉克也补充了自己的观点：

▲ 角色创造，剧情，节奏控制。要让玩家觉得游戏中的角色很生动。为角色增加一些背景元素，例如朋友，感情，工作，习性，等等，这样才能创造出令人喜爱的英雄，或者令人憎恶的坏蛋，乃至真实可信的路人。同时，要设计生动诱人的剧情——这并不容易，也不能说我们在自己以前的作品中都做到了这一点，但我们一直在努力进步，让每一部作品都比上一部更好。一个完善的世界背景是生动剧情的一部分，你要考虑这个虚拟世界的地理、生态、经济，等等。格雷格已经提到，“明确的目标”是RPG游戏中的一个关键要素，而这就带来了另外一个问题：节奏控制。节奏控制得好的游戏会逐步向玩家提供各种有意思的因素，例如新的道具，角色升级，过场动画，新的区域等等。

▲ 丰富的内容。RPG游戏通常来说是大型的。这意味着创造它们的过程会十分复杂。你要做大量的程序以及美术工作，设计复杂的内部规则，花费很多时间去测试它。只有把这一切都做好，你才能得到一个令人满意的结果。

▲ 用户界面。一个好的用户界面应该是清晰明朗的，即使一个刚刚上手的玩家也可以轻松地运用它，而更高级的玩家则可以利用它发挥出更大的功效。很多失败的游戏并非剧情没意思或者游戏本身不好玩，而是因为用户界面做得不好，因此玩家不知道到底该怎么去玩这个游戏！

如今的游戏有哪些不足之处是让人印象最为深刻的呢？泽库克回答道：

▲ 我最讨厌看到有些制作人是为了自己——而不是为了玩家——来制作一个游戏。对于制作者来说，玩家的快乐永远应该是最重要的。有些游戏过于注重制作者自己口味，却忽略了玩家的感受，这样的作品让我十分愤怒。

穆吉克则认为：

▲ 我常常在想：有很多游戏如果能够改善一下用户界面的话，那么它将会给人们带来更多的乐趣！

对于新手程序员，泽库克和穆吉克有什么样的建议？泽库克说：

▲ 我的建议很简单：如果某段程序无法正常运行，而你花费了很多时间也无法找出其中的错误的话，那就重新写一遍这段程序。也许第二次写的时候会比第一次要好一些。我以前就是没有这样做，所以我做得并不好，所以你一定要吸取我的教训！

穆吉克的意见是：

▲ 我上一次自己动手编写程序已经是七年前的事情了，说实话我编得不怎么样——更确切地说，我编得差极了。幸运的是，如今格雷格和我都不必自己来写程序，在Bioware里面有很多有天赋、富有创造力的程序师，他们比我们俩要强得多。但不管怎么说，自己曾经做过一些编程的工作是很有益处的。就算你的本职工作并非程序员，而是一个制作人，或者美工，动画设计师——具有一些编程方面的知识能够让你明白游戏开发中的基本逻辑，懂得程序员的思路。程序员所犯的最严重的错误也许是没有良好的计划——制作游戏是非常复杂的事情，你必须在开始之前有充足的计划，制定足够详细的文案。如果没有做到这一点，那么你的工作将会事倍功半。

制作家用机游戏和PC游戏有什么不同？穆吉克认为：

▲ 从游戏设计的角度来看，家用机游戏和PC游戏之间有着明显的区别。造成这种区别的原因也许有一部分是因为输入设备的差异（PC游戏的键盘、鼠标和家用机游戏的手柄），但即使是同一个类型的游戏，例如RPG，对于两种平台来说之间也有明确的分界线。为家用机和PC开发跨平台的游戏是非常具有挑战性的工作，但仍然是可以获得成功的。具体来说，我们曾经参与开发了《孤胆枪手2》的开发工作，制作了PC和DC版本，后来又把它移植到了PS2上，这几个版本都得到了评论家和玩家的好评。PC平台的一个重要特性就是硬件配置的可变性，而相对来说家用机游戏的硬件则是固定的。另外，对于大多数家用主机来说，硬盘的缺失和存储设备的限制也使得制作者很难加入大量的材质和画面特效。（当然，这个世代的游戏主机已经逐渐地加入这些设备了）

泽库克则说道：

▲ 家用机游戏玩家和PC游戏玩家的游戏理念是截然不同的。家用机游戏更看重轻松的游戏体验，他们需要可以很容易地上手，并且轻松地达到游戏目标。而PC游戏玩家比一般的家用机玩家来说则深入地投入游戏。当你开发一个游戏的时候，你既要考虑硬件的差别，也要考虑玩家需求的不同。家用机游戏的一个优点是你不需要反复测试兼容性问题，因为它们的硬件配置是统一的。如果你没有亲手制作过PC游戏，你根本无法想象不同的操作系统（例如Windows95、98、ME、2000、XP……）所带来的麻烦，还有成千上万种硬件配置可能带来的兼容性问题，等等。如何制作一个适应所有（或者至少是绝大部分）主机的游戏，这是PC游戏制作的一门艺术。

制作一个以《星球大战》为题材的游戏带来了什么样的感受？穆吉克说：

▲ 与LucasArts合作开发《星球大战：旧共和国武士》是一件非常有意义的事情。当然，“星战”是举世闻名的作品，开发以它为题材的游戏设计到很多版权许可方面的问题，不过LucasArts对我们给予了很好的配合。同时，《旧共和国武士》的故事背景设定在电影剧情的4000年前，而不是与电影同一个时代，这也给我们留下了更多的发挥空间去编写一些原创的剧情。

泽库克表示：

▲ Bioware的很多员工，包括我们在内，都是“星战”的爱好者，你可以想象一下当我们最初公布这个游戏的开发计划的时候，公司里那种激动人心的场面。整个团队对这个游戏的开发工作倾注了很大的热情，并且乐在其中。

最后，请两位提供一些意见、建议，说一说如何才能成为成功的游戏设计师。我们让穆吉克开始：

▲ 首先，要有远大的梦想。格雷格和我原本是学医药专业的，并非计算机技术或者工商管理（尽管我现在已经拿到了工商管理硕士学位），在我们刚建立Bioware的那几年很多人都认为我们不会成功。但幸运的是我们能够吸引到一些有才能、有创造力的人加入Bioware，和我们一起创造了不起的游戏。我的第二条建议就是要努力吸引有才能的人加入你的团队，并且为他的工作创造良好的环境。我们的目标是让Bioware里的每一个人都以工作为乐。我的第三条建议是：精益求精。在Bioware，我们永远不会在作品的质量方面松懈，我们永远以开发顶级的游戏作为目标。

泽库克：

▲ 耐心是非常优秀的品质。我们已经从事游戏行业很多年了，直到现在我们才能够清楚地看到我们未来要走的路，并且有能力去实现我们的目标。以前我们的很多作品都幸运地取得了成功，但我们花费了很长时间才得以掌握自己的命运。如果你不够耐心，你就不可能坚持下去。开发游戏就像马拉松比赛：你必须准备好长途的跋涉，也要调整好自己的步调，直到达成最后的目标。

然呢？……改变这一切的元凶就是——基亚斯的暴走。

《代号基亚斯——叛逆的鲁鲁修》中的主题用一句话来形容，即——「即便我所做的事情是错误的，我也要将它贯彻到底」！本动画描述了少年们中「无法回避的冲击」的故事。所以，所有的事件都可以称之为「必然」。同时，还描写出了「只要在他们中还有反叛者的存在，就一定会发生的对立」。

但是，世界还在寻求更多的牺牲品。现在已经清楚了最初的「偶然」是从什么时候开始起变成这样的了。但最终还是引发了基亚斯的能力者们无法控制自己的能力的暴走危机。但是，为什么会在这个时候发生呢？又为什么基亚斯能力会在这个时候暴走呢……

「鲁鲁修，你有恨之入骨，想要将其杀掉的人吗？」

「憎恨吧，憎恨吧，然后，杀掉他（她）！」

我早已经下了决定——根本没有打算反悔是恶魔？还是天使？——得到了C.C.和V.V.的两人都获得了「武器」。以一个少女的死为契机，将故事引向了无休止的战争地狱……我们相互间已经只剩下的也就只有仇恨了……

**C.C.** 传授给鲁鲁修基亚斯的神秘少女，由于基亚斯的暴走（力量自由控制不能）而在她的内心深处产生了动摇。C.C.与鲁鲁修的母亲有着非常深的关系……总之，在她的身上充满了许多的未解之谜。

## 鲁鲁修·兰沛鲁基/ZERO

没有打算那样的。与其说是基亚斯的暴走，不如说是尤菲在实行"日本人虐杀"。背负了将尤飞送上死亡之路的沉重的十字架的鲁鲁修，正在向自己的目标不断前进。

# 是错误的

冲击性的日本人虐杀。和平的世界迎来了它的末日。基亚斯的暴走需要更多的鲜血——被称做朱雀和鲁鲁修两人的鲜血！！

# 即便道路

**这是一场美梦吗、还是一场恶梦呢？**
**这是一个将「偶然」称为「必然」的故事！**

「拥有王的力量后你将会很孤独」我应该已经有所觉悟了。已经再也不会见面的两个人。沾满鲜血的「尤菲」的身影、以及脸上显露出固执的眼泪的鲁鲁修。浑身充满了强烈愤怒的朱雀。已经无法再回到从前、真的已经无法再回到从前了。如今的2个人只能生活在战斗中。

事情的起因只是由于一个人的死——朱雀的顶头上司兼初恋情人——尤菲。对于鲁鲁修来说只不过是一件伤害到了自己自尊心的小事，但是为了守护自尊心，鲁鲁修还是夺去了尤菲的性命。这究竟是必然的命运呢，还是仅仅一次的偶然……

## 枢木朱雀

身为"尤菲利亚"的骑士，憧憬着美好的未来。但是这个希望被基亚斯所摧毁。朱雀被强烈的怨恨所支配，开始了索取零的性命的复仇之路。

**5/1 ON SALE 叛逆的鲁鲁修小说版登场**



**《代号基亚斯—叛逆的鲁鲁修》**
**小说版简介**

故事原案：大河内一楼、谷口悟朗
著作者：岩佐守
插画：木村贵宏、千羽由利子、toi8

在七年之前，鲁鲁修和奈奈莉来到了日本。在命运的引导下，鲁鲁修遇见了枢木朱雀……由此展开了少年时代的2个宿敌之间的故事。

## V.V.

出现在朱雀身边的神秘少年（汗）。他来到朱雀的身边是为了向他传授些什么……好像是有关于基亚斯的秘密之类的事情……他的真实身份将在续篇中公之于众！

鲁鲁修 CV：福山润
C.C. CV：野上尤加奈
朱雀 CV：樱井孝宏

# 全新操作方式 打造非一般体验！

如果你曾玩过NGC版或PS2版的“生化4”，你肯定会记得它带来的震撼。其实这两个版本各自都有小小的遗憾：NGC版被删去了一些内容，PS2版则在画面素质上有一定的差距。而这次的Wii特别版终于可以弥补两者的缺陷，自然不容错过。

如果你没玩过以前的“生化4”，那你更没有理由不玩Wii版：超级经典的游戏，加上更加平易近人的操作方式，难道不是你期待已久的作品吗？　□文/荇菜、唯夜




| Wii | 本刊译名：生化危机4 Wii特别版 | | | | CERO D |
|---|---|---|---|---|---|
| | CAPCOM | 5040日元 | 2007.5.31 | | |
| 动作 | DVD-ROM | 日版 | 1人 | 128KB | |

## POINT1 主角移动

《生化危机4》采用系列传统的主观操作方式，当推动摇杆的左或者右方向时，主角并不会向相应的方向跑动，而是站在原地向左或者右方转身。同样的，当推动摇杆的后方向时，主角并不会转过身来，而是会慢步向后退。

按住Z键再推动摇杆，主角会以较快的速度跑动。拉住摇杆的后方向再按Z键，主角会快速地向后转身180度。在很多时间紧迫的情况下，都会用到快速转身的动作，应该熟练掌握。

在《生化危机4》中，当主角举起枪（或者匕首）进入瞄准状态的时候，是无法移动的，这一点需要注意。

## POINT2 射击

按下B键，主角会举枪进入瞄准状态。《生化危机4 Wii特别版》的瞄准方式和NGC、PS2版本的《生化危机4》有所不同，它应用了Wii手柄的动作感应功能，可以直接用手柄对准屏幕来控制准星。当瞄准敌人或者其它可破坏的目标（例如木桶等）的时候，准星会变为红色，而且手柄还会发出轻微的震动。而当准星没有瞄准任何目标时，则显示为绿色。瞄准状态下按A键就可以开枪射击了。

在举枪状态下晃动手柄，就可以装填弹药。和系列以往的作品不同，这次不能让游戏暂停后在道具菜单中使用“组合”的方式来装弹，因此在激烈的战斗中要随时注意弹药的剩余数量。

## POINT4 匕首

在《生化危机4 Wii特别版》中，使用匕首的方式有两种。一是传统的方式，按下C键之后主角会举起匕首，进入架构状态。此时用摇杆来调整主角所面对的方向和角度，然后再按A键或者晃动手柄，主角就会挥动匕首进行攻击。另一种新加入的操作方式是直接挥动手柄，此时主角会根据周围的情况自动锁定可以攻击的目标，并且调整方向和角度。

相比之下，第二种方式更为简单便捷，但在某些情况下仍然需要用到传统的操作方式。例如用匕首攻击敌人的头部或者腿部可以让他产生很大的硬直，这是非常实用的战斗技巧。但系统只能自动锁定敌人的身体，要使用这一招必须手动调整角度。

## POINT4 互动操作

在游戏中A键是最常用到的键，各种特殊的互动操作都由它来完成，例如拾取物品、扳动开关、打开房门、爬上楼梯……等等。还有一个非常人性化的设置是，根据主角周围的情况，A键当前的功能会一目了然地在屏幕下方显示出来。例如当主角靠近道具物品的时候，屏幕下方就会显示“拾取”的字样；当主角靠近高处边缘的时候，则会显示“跳下”的字样。

另外还有一个比较特殊的互动操作是当敌人出现较大硬直的时候，靠近它按A键就可以使用特殊攻击。让敌人出现大硬直的方式是准确击中他的头部、腿部等脆弱部位。特殊攻击方式有飞踢、过肩摔的数种，根据敌人的体型、姿势等来使用。

## POINT5 QTE5

QTE即快速反应事件。在某些特殊的场合下会发生一些突发事件，此时屏幕下方会出现按键提示，要迅速按照提示输入正确的指令，否则可能就会受到伤害，而且通常都是直接Game Over！有时候甚至在剧情动画中也会出现QTE，所以一定要提高警惕！此外，在某些Boss战中也会出现QTE，通常是用来闪避Boss某些特定的招式。如果能够正确输入的话，还有可能对Boss进行反击，因此要善加利用。

相比NGC和PS2版，Wii版的QTE输入有所简化，主要的输入方式只有三种，分别是同时按下A键和B键、快速晃动手柄，以及连续晃动手柄。而实际上后面两种输入也没有本质差别，都只要连续晃动即可，所以还是很容易的。

## POINT6 双人协作

在Leon与Ashley共同行动的场合下，可以对Ashley下达一些简单的指令。按下+键可以切换Ashley的行动状态，包括“跟随”以及“原地待命”。在跟随状态下，Ashley会一直跟在Leon身后。但如果遭到敌人的威胁，Ashley可能会过于恐惧而蹲在地上不动。使用原地待命可以把Ashley单独留在安全的地区，让Leon独自去应付敌人。但一定要确保Ashley停留的地区附近不会有敌人出现。在游戏流程中还可能遇到一些大木箱，靠近后会出现“隐藏”的选项，按A键能让Ashley躲到木箱里，此时她是绝对安全的，可以放心让Leon去消灭敌人。

一般敌人遇到Ashley之后会试图把她掳走，此时可以射击抓住她的敌人，把她解救出来。但有时候敌人也会直接攻击她。Ashley被掳走或者死亡，都会导致Game Over。还有一点需要注意的是如果Leon不慎误伤了Ashley，也会导致她死亡。

## POINT7 药品



药品主要包括草药以及急救喷雾剂。草药分为绿、红、黄三种。绿色草药可以单独使用或者组合使用，最多可以将三棵绿色草药组合在一起。Leon的初期体力值为1200，一棵绿色草药可以恢复600体力，两棵组合后可以恢复1300体力，三棵组合后可以恢复全部体力。



红色药草不能单独使用，必须和绿色药草组合，组合后可以提高绿色草药的恢复效果。红+绿的草药组合可以恢复全部体力。

黄色药草的效果是提升体力上限，提升数值为60。黄色药草也不能单独使用，而必须与绿色药草组合，也可以将红、绿、黄三种颜色的药草组合到一起。

急救喷雾剂可以直接使用，效果是恢复全部体力。

## POINT8 金钱

击倒敌人或者打碎木箱、木桶之后都有可能得到金钱或者宝物。宝物包括各种宝石、首饰、艺术品等等，可以出售给商人来换取金钱。

需要注意的是某些宝物是可以组合的。在宝物菜单中可以查看每一件宝物的具体描述，有些宝物的描述文字中会提到“上面有几个凹槽”、“似乎有曾经镶嵌在某件东西上的痕迹”等等，这就表示该宝物是可以组合的。一组宝物通常有三件或者四件。在宝物菜单中可以将对应的一组宝物组合到一起。如果能够找到一组宝物的所有部件，将它们全部组合之后再出售给商人，能够获得比分别出售每个部件更高的收益。因此，如果得到了可以组合的宝物，千万不要急于出售！

## POINT9 商人



和商人对话会出现三个选项，分别是出售、购买以及改造。主角手中持有的各种物品，无论是武器、弹药、药品还是宝物，都可以出售给商人换取金钱。可以从商人那里购买的东西包括各种武器、特殊加强部件（例如狙击步枪的高倍瞄准镜等等）、急救喷雾剂等等。满足某些特殊条件之后还能从商人那里免费得到一些威力强大的枪械。

主角所拥有的各种武器，都能通过“改造”选项来升级。可升级的项目包括威力、装弹数量、装弹速度，初始的手枪还能升级射击速度。将一把枪械全部的项目都改造到顶级之后，还会出现最终的特殊改造选项，使其拥有最为强大的功能！

最后还需要注意的一点是，商人所出售的物品以及提供的改造选项都是随着游戏流程进展而逐步增加的。也就是说，在游戏的初期，即使你拥有足够的金钱，也不能买到所有的强力武器，或者将武器改造到顶级。

AREA
村庄
Chapter

# 1-1

曾经的菜鸟警官Leon已经成长为一个经验丰富的特工，为了解救被绑架的总统女儿Ashley，他来到了这个不知名的村落。等待他的将是不亚于当年浣熊市的病毒泄漏事件的危险局面……



本作的难度可以说是系列最高的，即使是第一关也并不容易，上来就是连番恶战，如果思想准备不足的话绝对会让你“死得很难看”（除非你选择的是业余难度）。由于一开始Leon只有一把威力有限的手枪，因此要多多联系射击敌人头部造成硬直，然后用足踢击倒的方式——实际上，即使在游戏后期，这一招也是非常实用的。这招不但可以节省弹药，而且足踢的时候范围较大，还有无敌时间，对付数量众多的敌人是必不可少的技巧。此外，还要注意利用地形优势，尽量找到一些容易扼守的地方，千万不要被敌人包围。


↑遇到的第一个村民就恶狠狠地向Leon扑了过来，先拿他练习一下基本的操作。


↑见到乌鸦时候不要靠近，保持距离射杀，打死一只之后别的还会站在原地不动。


↑在路边见到被捕兽夹夹住的小狗，应该把它救出来，好心人会有好报的。


↑前面路上会出现捕兽夹和炸弹等路障，离远一点用手枪把它们击毁就行了。


↑进入村庄后，会出现大量敌人，其中一处有个电锯男，最好不要去招惹他。



↑在村里一间屋子二楼可以找到霰弹枪，不过进入这间屋子也会引来电锯男。


↑敌人会沿着窗口的梯子往上爬，可以把梯子推倒，或趁他们爬的时候阻击。


↑图中所示的方向比较安全，可以退守到那里，以防遭到敌人的包围。


↑在这间小屋里，背靠墙壁，扼守唯一的入口，是比较安全的方法。


↑消灭一定数量的敌人之后，还会有一波敌人的援军到来，要多加注意。


↑一段时间之后会发生剧情，敌人自动撤退，此后别忘了收集村里的道具。


↑在农庄里有一个小游戏，找到并且击碎隐藏在各处的15个蓝色小牌。


↑可以爬上谷仓的二楼把守，开始的时候楼上也有一个敌人，注意一下。


↑风车上这个小牌不要漏过了，找到全部小牌可以从商人处免费得到一把枪。


↑从谷仓二楼出去，从窗户旁边跳下，在下面的木箱中可以得到一件宝物。


↑这里应该先打断木棍，让盖子落下，然后再把井口上面悬挂的宝物打下来。


↑这是游戏中遇到的第一次QTE，赶快晃动手柄，躲避从身后滚来的巨石。


↑接下来会碰到一批手持雷管的敌人，如果准确射中雷管可以把他们炸死。


↑屋子里面还隐藏着手持雷管的敌人，不要贸然接近，否则会非常危险。


↑打碎树上的鸟窝，可以得到一件宝物，以后还能找到很多藏有道具的鸟窝。


↑进入屋子之后小心炸弹，推开这个柜子，在最里面找到被囚禁的Luis。

## GANADO（村民） DANGER

**出现章节：Chapter1-1至2-3，Chapter4-2、4-3**

GANADO是教会对所有寄生体宿主的统一称呼。村民的近身攻击方式包括扑击勒颈（空手或手持雷管时），劈砍（斧子、镰刀、火把）和戳刺（农叉）；中距离时有吹火（火把）；远距离攻击则为投掷各种飞行道具（斧子、镰刀、雷管）。

勒颈的攻击值为10×35回，可以通过晃动左摇杆提早挣脱来减轻伤害，若挣脱失败，则最后会被摔投出去（攻击值180）。注意如果手持雷管的敌人使用这招，则为自爆攻击，请一定挣脱，否则会被一击必杀。吹火的攻击值为10×50回，在敌人企图用这招时对其攻击可以令其引火自焚。雷管的爆发攻击值为1200，等同于手榴弹，直接击中雷管，或者在敌人企图投掷雷管前令其处于较长的硬直中（1.1-1.5秒），都可以诱使雷管爆炸。上述之外的各种物理攻击，基本攻击值均为380。

打击村民的头部或小腿，使其出现捂着头部的踉跄或者单腿跪地的硬直，这两种情况下接近后都可以用A键发动特殊攻击。

## 地点攻略：村中央部 DANGER

**章节：Chapter1-1**

开篇不久的第一场恶战，其难度依据玩家的行动方针会有较大的变化。

这场战斗看似纷乱，其实有着确定的结束条件：击毙15名村民，或者自战斗开始后坚持6分30秒，那么就会强制发生情节，战斗结束。注意作战过程中如果进入了那幢有着2层的民居，那么条件将延伸为击毙18名敌人或者7分30秒经过。

如果选择进入双层民居，那么就会引发电锯男的出现（事实上地图右上角初期就配置有一名电锯男，也就是说实际可以遇到两名，如果你愿意的话）。

如果对敌人的密集进攻实在苦手，可以采用最消极的策略：爬上地图右部的高塔，坚持到时间结束。任何敌人都不会爬上这个地方，但他们会在下面投掷燃烧瓶（这也是整个游戏中我们唯一可能见到这种攻击方式的地方），不必怀疑，虽然塔非常高，但他们肯定能扔得上来，而且很容易烧到你。不过好在燃烧攻击最多只会令Leon空血，不会被烧死。

## CHAINSAW DANGER

**出现章节：Chapter1-1、1-3、2-3、4-2以及4-3**

电锯男/女属于村民强化版，其只有一种攻击方式：电锯切削，即死判定。电锯男/女虽然也可能出现普通村民那样的大幅硬直，但却需要我们为此倾注更多的火力（譬如说，手枪的话，需要对其头部连发数枪才会有效果）。散弹枪虽然可以将其一发击飞，但一周目初期的伤害效果也并不理想。攻击命中电锯男/女头部的话，会造成1.2倍的伤害，这与普通村民相同。不过对于后者而言，狙击枪类武器命中头部会有5倍的加算，如果发生会心一击更是可以达到10倍伤害，但对于电锯男/女而言，就没有这些特别倍率了。



在通关后出现的佣兵模式中，还会有巨大电锯男的出现，他的攻击更为凶悍，受创硬直也更小，并且其受到的所有伤害，都会0.46倍的修正。建议使用手榴弹等爆炸攻击应对。

AREA 村庄

# Chapter 1-2

Leon在村中遇到了神秘的Luis，但两人很快又被敌人抓住，Leon还被注射了一种奇异的药剂。从利斧下逃脱之后，Leon继续在村子中搜索Ashley的下落。他面前的道路，危机四伏。





↑剧情结束之后就会有一个QTE，赶快输入正确的指令避开村民的斧头。


↑在这里会遇到商人，以后就可以购买各种道具、武器，以及改造武器了。


↑接下来要找到两个宝箱中的钥匙碎片，组合起来打开出口的大门。


↑在这里可以按A键隐藏在箱子后面，等敌人被自己仍出的雷管炸死。


↑注意这个窗户上钉着的木条是可以破坏的，进去之后能得到一件宝物。



↑这个谜题的解法很简单：先选择上，然后选择右，就能打开房门了。

AREA 村庄

# Chapter 1-3

原来Leon此前被注射的是一种寄生虫的卵，如果虫子孵化的话Leon就会被控制。为了解救Ashley，也为了解救自己，Leon只能继续前进。而窗外那个红色的身影，到底又是谁呢？



本关开始的时候如果先往回走，开门之后会有一段附加的剧情，一个神秘的红衣女子帮助了Leon。至于她是谁，生化系列的老玩家肯定能猜到吧。本关会强制遇到第一个电锯男（此前村子里的电锯男是可以避开的），一定要小心对付，不然就要命丧电锯之下了。这关的墓地场景可以找到8个蓝色小牌，加上此前在农场找到的7个，就能凑齐15个全部小牌，在商人那里免费获得升级过的Punisher手枪了。这把手枪具有穿透性，可以命中一条直线上的几个敌人。


↑从屋子里出来就会碰到一个电锯男，小心迎战，使用霰弹枪来把他轰倒。


↑回到村庄里，又会遇到不少敌人，不过道具并没有刷新，直接跑掉吧。


↑在教堂后面找到一个轮盘，输入3334443就能解开谜题，拿到一件宝物。


↑从教堂旁边的木桥过去，路上碰到木桥断裂的地方按A键就可以跳过。


↑这里有一大群乌鸦，对它们投掷一颗闪光手榴弹，哗，整个世界清净了。


↑又是一次躲避巨石的QTE，迅速晃动手柄，最后按A键+B键躲开。


↑在这片沼泽地带，消灭前面的几个敌人之后，后方会出现敌人大量援兵。


↑在湖中碰到巨型变异鱼，注意调整方向，不要被拉着撞到水面漂浮的木头上。


↑趁它直线向前游动的时候，按B键举起鱼叉，然后按A键向它投过去。


↑当它潜入水下之后很快会转身扑过来，要注意驾驶小艇向侧面躲避。


↑有时候它会从很远的水面出现然后冲过来，在被它撞到之前用鱼叉把它击退。


↑如果不幸被撞入水中，要迅速晃动手柄游回小艇上，游慢了就要葬身鱼腹了。

## 地点攻略：溪谷

DANGER

**章节：Chapter1-2**

原则上，这片地域可以做到一人不杀，直接拿取两片开门的关键道具再离开即可。但这种方式对熟练性、即时的判断力以及勇气都有很高要求，所以对于初次攻关的人而言，还是建议在出门后的狭长地带据守迎敌——敌人会有多批追加出现，为求稳重的话，记得清理光了再继续前进。敌人虽然有很多雷管，但他们经常会在上坡处由下往上扔，显然，这么做的结果是自取其辱。另外注意在上到坡顶高处拿取关键道具时，还会有大批敌人追击上来，要善于利用附近的油桶。



## DEL LAGO

DANGER

**出现章节：Chapter1-3，BOSS**

巨大怪鱼，第一章的最终BOSS。

小艇虽然是被牵着走，但一定程度上我们仍然可以控制它的方向。水域上共漂浮有四根朽木，怪鱼有时会拉着小艇撞过去，我们要掌握提前量主动回避，不要试图通过攻击BOSS来迫使它改变轨迹，那是没用的。



BOSS拉船撞树的几率要看它的心情，也就是随机。如果它在湖中心地带往复游动，这时不会有撞树之虞，是我们攻击的好时候；如果其向斜方向游动，那么我们就要以回避优先。

怪鱼在游到湖边的时候会反身回撞，这时同样有攻击判定，在看到它突然下潜的时候我们就要大幅拉动摇杆使小艇向画面某一侧回避。

上述两种攻击的伤害均为500，并且都会导致翻船。一旦船翻落水，要快速晃动右手控制器游回小艇。

## DEL LAGO（续）

DANGER

**出现章节：Chapter1-3，BOSS**

注意船翻后的游泳距离是由当时Leon的剩余体力决定的，体力越低，这段距离越长。如果体力过低，在被BOSS追上前，Leon是来不及游回船上的。换句话说，能否躲过BOSS的追击（即死判定），在翻船前就已经决定了。

BOSS有时会长时间潜行，然后再从远方冲过来，这是攻击它的好时机。不要急于投矛，在中距离的时候再瞄准其嘴投掷，太远了没有效果，而且容易导致其在两次攻击的间隔中接近，那时即便命中也无法阻止其撞船。

BOSS的基本行动方式就是实行1-3次拖拽-返身撞击后，再实行1次长距离冲撞。只要付出一些耐心，并且掌握好投掷的提前量的话，这个敌人不难应付。

一个隐藏情节：在上船前用手枪对湖面连开5枪，你就会发现……怪鱼直接扑出来将Leon吞掉。

AREA 村庄 Chapter 2-1

历尽千辛万苦，Leon终于找到了被绑架的Ashley。原来她也被注射了寄生虫的虫卵，敌人的首领Saddler企图通过她来控制美国总统，达到征服世界的目的。两人是否能顺利逃脱呢？



从这一关开始，敌人爆头之后可能从身体里面出现寄生虫。带有寄生虫的敌人攻击力很大，一定要小心对付。如果同时出现几个带有寄生虫的敌人，就最好使用闪光弹来解决。在打倒巨人Boss之后，沿着之前的路回到教堂，这里会碰到几支变异的狗。由于天色黑暗，可能无法看清楚狗的位置，千万不要贸然冲过去了。借助闪电看清道路之后，可以用燃烧弹将几只狗一次性解决掉，或者不要理会它们，尽快跑过去开门进入教堂。最后救出Ashley，在接下来的章节中两人要共同行动，一定要好好保护她。



↑夜幕降临，从小屋出来之后回到湖边，可以用鱼叉射死水中的鱼补充体力。



↑驾驶小艇向远处有蓝色火光的位置驶去，进入通道中可以找到一个商人。



↑在商人的屋子附近可以找到一些隐藏的宝物和道具。推开箱子可以爬上屋顶。



↑回到村中，用钥匙打开锁住的门进入地道。地道的墙壁上还隐藏着一些宝物。



↑沿路来到一条小河边，注意在河边的一个木头搭起高台上有敌人把守。



↑射击水面上的箱子，让箱子落到水中形成一座浮桥，然后就可以跳过对岸了。



↑到对岸爬上高台，找到开关，拉下之后打开附近的大门，会有很多敌人出现。



↑在敌人试图跳过木箱的时候射击他们，让他们掉入水中，可以节省弹药。



↑到对岸木台上拉下开关，消灭涌出的敌人之后，从敌人出来的地方继续前进。



↑在地道的尽头，取下门上的圆形装置，门会自动打开。然后从水路回去。



↑接下来的Boss战要打败一个巨人，他的弱点在头颈附近，用手枪射击即可。



↑如果此前你曾经救下那只小狗，它会在这场战斗中出现，吸引巨人的注意力。



↑如果不小心被巨人抓住，要迅速晃动手柄挣脱，不然的话就会一命呜呼。



↑击中巨人一定次数之后它会倒地，露出背上的寄生虫，赶快爬上去用匕首攻击。



↑巨人捡起石头扔过来要注意闪避，而它直接撞过来的时候要使用QTE避开。



↑有时候它还会抱着一棵大树横扫过来，也需要输入正确的按键指令来躲避。



↑打败巨人后从木桥回到教堂附近，注意路上会遇到几只狗，用燃烧弹解决它们。



↑在教堂中爬上二楼，从围栏的缺口处跳上吊灯，然后跳到对面找到开关。



↑这个谜题的解法是红色旋转2次，绿色旋转3次，蓝色旋转1次，然后组合。



↑解开谜题之后打开了旁边的小门，进去之后找到了被绑架的Ashley。



↑不幸的是，两人遇到了敌人的头目，操纵着整个阴谋的邪教首领Saddler。

## PLAGA（村民） DANGER

**出现章节：Chapter2-1至2-3，Chapter4-2、4-3**

自游戏第2章开始，敌人体内的寄生虫就有一定几率会从其颈部突生出来。注意此时攻击敌人除寄生体之外的其它部位都不会对其造成硬直，并且伤害也会修正到约0.66倍。



村民会生出的寄生体只有一种：尖端拥有利刃的触手。其攻击方式为触手攻击·弱/强，前者攻击值500，距离相对较近；后者攻击值800，距离颇远。

对寄生体原颈部的位置攻击可以造成其大幅硬直（这时仍然可以接近使用足踢，不要被其舞动的触手吓到），伤害也会向上修正到2.4倍（狙击枪类命中10倍加算，会心一击20倍）。但注意有时敌人的硬直表现是向前一个踉跄，反而离我方更近了，所以一定要确保距离。

为求快捷的话，闪光弹对寄生体一击必杀。

## EL GIGANTE DANGER

**出现章节：Chapter2-1、2-3、4-2，量产型BOSS**

巨人的攻击方式很多，包括足踢、脚踩、单拳挥击、双拳砸击以及自身冲撞；在第一次的强制战中，它还会投掷岩石以及树干横扫两招。以上攻击中，除了足踢攻击值为400以外，其余的均为800，而自身冲撞、树干横扫这两招我们可以通过按键紧急回避。



只要保持积极的运动战，敌人的上述攻击都很容易躲开；它的最大威胁在于抓投技：判定持续时间长且范围广，只有近身对方就有很高几率使用——俯身横捞，甚至会猜测出我们想绕到其身后的意图而提前返身横捞。我们可以跑到其腿前的位置然后停住，引诱它向后空抓。一旦被抓住，攻击值为15×151回，总体伤害很高，一定要连晃摇杆及早挣脱。与巨人的作战，要么确保与其的距离，要么就利用强力武器使其寄生虫尽快暴露出来。

## EL GIGANTE（续） DANGER

**出现章节：Chapter2-1、2-3、4-2，量产型BOSS**

巨人的HP要分为两部分计算：其自体以及裸露出来的寄生体。对巨人头部的攻击可以造成1.5倍的伤害，此外闪光手榴弹也会对本体有1200的杀伤。其本体HP2000，被扣至0后就会蹲下并暴露出背部的寄生体（HP1000），寄生体在经过大约6.5秒或者受到400以上的伤害后就会缩回去，同时巨人本体的HP完全回复。

对付暴露出来的寄生体可以接近后使用“攀登”指令再对其匕首连削，只不过在以前的版本中，挥动匕首的按键有随机性，按错或按慢了都会被反击（攻击值800），所以有时反而是用狙击枪更保险一些。但在Wii版中输入方式只有一种，所以我们可以放心大胆地使用。每次匕首攻击最多8下，每下可以造成70的伤害，也就是说只要让寄生体出现两次就可以做掉巨人了。注意除第一战外，其余场合巨人在死亡时的扑倒需要回避，否则会被一击必杀。Chapter4-2的巨人受到的任何伤害（匕首攻击除外）都会修正为约1/4，这就是为什么这一战我们通常会打很长时间的原因。

AREA 村庄

# Chapter 2-2

**Leon和Ashley一起逃出村庄，但是遭到了敌人的追击。情急之下，两人来到了一间小屋。在这里，Luis再次出现了。在Luis的帮助下，Leon击退了敌人。他的真实身份到底是什么呢？**

这一关会回到游戏最开始的村庄，由于天色已晚，四周伸手不见五指，因此比之前具有更大的危险性。敌人潜伏在黑暗之中，而且地上还设置了很多捕兽夹机关，一定要提高警惕。对付那些手持火把的敌人，可以趁他们举起火把的时候射击，让他们“玩火自焚”。另外，还可以多多利用箱子，让Ashley藏在里面，这样就可以让Leon独自去消灭敌人，而没有后顾之忧。最后在小屋中的恶战就要考验各位的技术了，多加练习吧！小心不要误伤Luis哦。



↑从教堂逃出来之后会在坟地中遇到大批敌人，射击小车可以快速把他们消灭。 ↑回到游戏最初的村庄中，此时夜幕已经降临，各处隐藏着不少敌人，要多加小心。 ↑注意地面上还放置了一些捕兽夹，在晚上不容易看清楚，不要不小心踩到了。



↑这个谷仓我们在前面的章节中已经来过了，不过此时这里也增加了不少捕兽夹。 ↑另一边的出口大门前面仍然有不少捕兽夹……不过这里光线比较明亮。 ↑接下来来到一间小屋中，敌人从四面涌来，Leon和Luis要一起防守这里。




↑Luis是不会阵亡的，而且还会不断给Leon一些弹药，要多多利用他的帮助。 ↑一段时间之后，Luis会招呼Leon撤退到二楼，在楼上继续抵御敌人的攻击。 ↑敌人会从窗外借助梯子爬上来，另外从通往一楼的楼梯处也会上来不少敌人。



AREA 村庄

# Chapter 2-3



**冲破敌人的包围圈之后，Leon遇到了村长Mendez。这个家伙变异成一只巨大的蜈蚣形怪物，向Leon发动了攻击。不过，邪毕竟不能胜正，经过一番激战，他终于倒在了Leon的枪口下。**



↑接下来扳动开关选择左右两条道路。左边会碰到大批村民，其中有两个电锯大妈。 ↑在其中一个小房间里面，可以打碎封住窗户的木条，跳进去在最里面得到宝物。 ↑而在右边的道路上则会遇到一个巨人，击落高处的巨石可以暂时阻挡巨人。



↑在高处也悬挂着一件宝物，想要拿到它必须眼明手快，不然会被巨人追上。 ↑经过这段路之后来到一扇大门前，暂时还没有开门的钥匙，只能另找道路。 ↑登上附近的缆车，路上会碰到敌人乘缆车上来阻截，在接近之前把他们击落。



↑本关最后的Boss是村长Mendez，火焰燃烧弹对付他的第一形态有很好的效果。 ↑在第二形态它会挂在屋梁上跳来跳去，可以接近后用霰弹枪攻击它的头部。 ↑打败村长后用它的假眼打开之前的大门。车子撞过来的时候迅速将驾驶员击毙。

## 地点攻略：笼城小屋 DANGER

**章节：Chapter2-2**

一场恶仗，运气不好的话很可能会十分狼狈。战斗开始后敌人会试图从一楼的3个窗口突入，战斗进行2分30秒后村民则开始搭梯子试图从二层进入。




由于敌人十分密集，而且该场战斗的“长虫子率”相对很高，所以推荐之前要多存几颗闪光弹以备不时之需。建议一开始在楼梯旁的角落里据守，待Luis提示上楼后，在二层要积极地把敌人的梯子推倒，可以有效延缓敌人的补充，也可以避免腹背受敌。

击毙40个敌人、或者总体时间经过5分钟后就会发生剧情（EASY难度下为30个敌人或4分钟），Luis的杀敌数也是计算在内的。另外，Luis的弹药不会用光，也不会被打死，但如果Leon误中其若干次的话，就会发生隐藏情节：Luis会生气并开枪将Leon打死……

## BITORES MENDEZ DANGER

**出现章节：Chapter2-3，BOSS**

村长站立时为其第一形态，体力1500，这个形态下BOSS的攻击方式较多，但多数也都可以紧急回避或者提前挣脱。



注意他在中近距离时可能会使出投技：用触手紧缠住Leon的腰，这招攻击值为10×82回，并且最后会追加即死攻击，所以一定要提前挣脱。此外对方在中距离会用右触手猛然突刺，这招为即死判定，不过好在一是可以紧急回避，二是只有在Leon体力低于900时其才会使用。

如果选择与BOSS游斗，那么只要在房间两侧来回地跑，每次拉开距离后攻击数下，也算比较安定的打法（当然，会比较费时间）。换位时经常会与BOSS擦身而过，而此时敌人最常使用的一招竟然是没有攻击力的——它会将Leon拉至近身，随后再准备使出其它攻击，而这时我们只要稍转身赶紧跑开就好。

## BITORES MENDEZ DANGER

**出现章节：Chapter2-3，BOSS**

实际上，我们大可不必同它废话，烧夷手榴弹是他最大的克星——开战后三颗烧夷弹就可以直接将其打至第二形态。当然，如果你手榴弹类武器不够的话，那就只好游斗了——注意其弱点反倒不在头部，而是其裸露出来的脊椎骨，对此攻击可造成2倍伤害。



其第二形态的体力700，建议按掉动画，这样可以为自己争取一些提前行动的时间。动画发生后Leon和BOSS的位置会强制恢复到初始点，这时向前方扔一颗烧夷弹，退后几步，待敌人接近后再向自己的右前方扔一颗（会同时引爆角落里的油桶），这之后就算它不死再补几枪也就OK了。运气好的话（或者难度不是很高的时候），5颗烧夷弹可能已直接将其搞定。

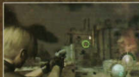
游斗的话在一楼就已足够，不建议上去。

AREA 古城 Chapter 3-1

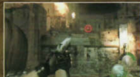
Leon和Ashley来到一座充满了诡异气氛的古堡之中，继续寻找逃离的道路。由于感觉到体内的异变，Ashley的情绪变得非常不稳定，并且不慎落入敌人的陷阱，再次被抓走……



这是游戏中难度最大、流程最长的关卡之一。从遇到铁爪男开始，战斗节奏骤然加快。在接下来的大厅中你必须有效地运用手中的各种武器，同时利用地形、灵活跑位，才有可能顺利地通过。当然，也不要忘记保护Ashley——在很多时候，她会成为一个不折不扣的“累赘”，让战斗变得更加惊险。此外还要提示的是，在本作中如果Game Over的时候选择Retry来接续，会对游戏难度有一定的修正，后面就会变得容易一些。如果你想体验真正的刺激感觉，就尽量使用读取存档的功能，而不要直接Retry吧。



↑在城堡中会遇到敌人投石车的阻击。射击投石车旁边的油桶就能把它炸掉。



↑来到二楼，跑过小桥后转身，可以看到第二架投石车，也射击油桶把它炸掉。



↑过桥后会碰到一个戴头盔的敌人，打倒它之后在小屋左边角落可以找到宝物。



↑到对面的圆台狙杀对面投石车的敌人，然后转动摇柄把大炮升上来，开炮打开门。



↑接下来在城堡中会遇到不少僧侣打扮的敌人，由于地形比较复杂，要多加小心。



↑进入室内后，在楼上和楼下的墙壁上分别找到两把剑，把它们调换位置打开出口。



↑接下来在另外一边屋子的宝箱里找到钥匙，注意拿到钥匙后会有不少敌人冲进来。



↑在两边雕像喷出来火柱挡住去路的地方，调查右边的壁画，可以拿到一把钥匙。



↑拿钥匙回去打开之前的门，进去之后会在铁笼中看到一个手上装着铁爪的敌人。



↑利用铁爪男双目失明的弱点，射击墙壁上的钟可以发出声音吸引他的注意力。



↑慢慢移动，不要发出声音，就可以绕到他背后，狙击枪射击他背后的寄生虫。



↑打败他之后拉下开关，关闭挡路的火柱，来到一个大厅，大厅中的战斗难度颇大。



↑进入大厅之后，第一时间用狙击步枪击杀二楼左右两边手持弩箭的敌人。



↑从正面逼近的敌人手持盾牌，对付他们最好的办法是用燃烧弹，可以将盾牌烧毁。



↑此外，对付这种敌人也可以用狙击步枪，瞄准他头部的位置射击，能够穿透盾牌。



↑来到大厅对面下层的房间中，地面有两个开关，让Ashley和Leon分别踩下一个开关。



↑回到楼上，让Ashley转动刚刚从地面升起来的一个摇杆，Leon准备好手榴弹。



↑吊桥放下之后会冲下来一批手持大链刀的敌人，用手榴弹解决他们，再从吊桥上去。



↑这里要让Ashley爬上高台去转动两个开关，用狙击步枪狙杀高台上的敌人保护她。



↑如果能够在敌人接近之前尽快将他狙杀，就能给Ashley多一点时间转动开关。



↑同时在下层也会出现不少的敌人来攻击Leon，使用狙击枪尽快把他们打倒。

## GANADO（邪教徒）DANGER

**出现章节：Chapter2-2，Chapter3-1至4-4**

邪教徒是进入古城后的最常见敌人，其基本攻击方式有空手时扑击勒颈（攻击值10×35回）、链锤或盾牌攻击（攻击值480）、死神镰刀攻击（近身或远程，攻击值700），以及弩箭（攻击值400）。



与村民不同的是，邪教徒是有等级区分的，这点可由他们的服色判断出来，由低到高依次为黑、紫、红。反映到伤害上，黑衣邪教徒的实际攻击为上述值的1.1倍，紫衣邪教徒为1.3倍，红衣则为1.5倍。

此外邪教徒也会采用雷管、投石车，甚至是火箭筒等攻击方式，其攻击值统一为1200，并且会波及到自己人（村民的雷管亦如此）。

与村民的情况不同的是，将邪教徒打至单膝跪地后，Leon的近身特殊攻击为德国式背桥摔，敌一定几率即死。

## PLAGA（邪教徒）DANGER

**出现章节：Chapter2-2，Chapter3-1至4-4**

邪教徒体内会长出的寄生体与村民的触手类完全不同。其一为前端开口的长管状，这种寄生体尤有威胁，它只会一招：接近后扑咬取首，一击必杀！所以绝对不要让其靠近。至于另一种形态则为明显的虫子状，它在近距离同样会扑击，中距离还会喷吐酸性液体（攻击值均为800）。不过论攻击距离它没有触手类远，而威胁又没有管状类大，所以相对算是最好应付的一种。



注意虫子类寄生体在宿主被击倒后会与其脱离，并能够独立继续攻击。其攻击方式为跃到Leon身上扑咬，攻击值为5×50回，Leon如不能尽快挣脱，最后还会追加500的伤害。但没有宿主的寄生虫毕竟是脆弱的，放任其暴露在外界约30秒后，它自己就会死掉。此外，游戏中的个别地点，也会直接出现这种独立行动的寄生虫。

## 地点攻略：水之广间 DANGER

**章节：Chapter3-1**

这是堪称整个游戏中最为精华的一场战斗。它基本分为三个阶段：首先是要突破进入深处拥有机关的小房间。大厅中的敌人会三面向你包围，并且游戏难度高的话，远处平台上还会出现弓箭手。敌人有数批的追加出现，同时我们还带着Ashley，这场战斗非常考验玩家的临场判断能力，利用烧夷弹阻截、利用散弹枪驱散、利用手枪制造可以特殊攻击的硬直。

踩动机关升起摇杆之后，又会有大量敌人追加出现，最稳妥的方式就是在原地守株待兔，将冲进来的敌人逐批搞定。注意到小房间上方的那个洞了吗？那里可是会跳下敌人来的，不要大意。在连接桥降下后，如果当时游戏难度修正得较高，那么还会出现多名手持大镰刀的邪教徒，事先要做好准备。

最后护卫Ashley的阶段要注意狙击的精准性，另外不要太快杀死接近你的敌人。因为地面上前两批敌人只是单纯的链锤兵，如果杀得过快，接下来就是盾牌兵了，这种敌人对付起来更费时间，有可能贻误对上层的狙击时机。

AREA 古城

# Chapter 3-2

和Ashley失散之后Leon继续在古堡中搜索。穿过阴暗的地下牢房之后他来到花园附近。而那个此前曾经解救他的红衣女子也出现了——当然，那就是让我们无法忘记的Ada。她到底是敌是友呢？



昆虫型敌人的可怕用不着多说了，相信玩过这一关之后大家都会有所体会。笔者第一次玩的时候，也花费了很多时间才找到它的弱点。更要命的是，其中还有几只是无法用“偷袭”的方法干掉的。如果运气不好的话，就算能通过这里也会元气大伤，所以准备好充足的弹药补给吧！花园中出现的恶犬也是极为强力的敌人，因此一定要步步为营，并且注意周围的地形。如果一次引出太多的狗，或者腹背受敌，那可就大大不妙了。而在大厅中的几场战斗也并不轻松，敌人往往从几个方向包围过来，千万不可大意！



↑在这里会碰到非常恐怖的昆虫型敌人，对付它们最好的办法是远距离狙杀。




↑这里下面的水池中有两只昆虫敌人，慢步靠近，在惊动它们之前把它们杀死。



↑这里的屋顶会跳下一只昆虫敌人，对付它只能硬碰硬，你必须有很好的枪法。




↑在它刚刚落地，还没有来得及行动的瞬间命中它的弱点部位，就能成功击毙。



↑进入左边的通道之后，在通道尽头也潜伏着一只昆虫敌人，小心把它狙杀掉。



↑在最里面的房间找到阀门，扳动之后将外面水池里的水排干，就能通过了。



↑不过不要贸然出门，在门口向上看，屋顶的洞口会出现两个敌人，也可以狙掉。



↑回到之前的房间，从对面和左边的牢房里又会出现两只昆虫敌人，要小心。



↑这里的通道上有巨斧机关挡住去路，看准巨斧左右摇摆的空隙跑过去。



↑来到大厅的二楼，不要惊动在一楼的敌人，扔一颗手榴弹下去把他们解决。



↑接下来会遇到一个穿着红袍的敌人，他身上带有钥匙，但是他会不断逃走。



↑在这个位置可以用狙击枪连开两枪把他打死，但稍有延误的话他就会逃走。



↑如果被他逃到了楼下，他会操纵机关枪射击，小心地使用狙击枪和他对射。




↑拿到钥匙，开门进入下一个房间，在开关按顺序按1234就能解开谜题。



↑碰到Salazar，发生剧情之后会面对大批敌人，这里可以从右边上楼，避免被包围。



↑在这个房间中会有不少敌人，可以射击屋顶的灯，让灯落下来烧死下面的敌人。



↑最后到房间中央平台上拿到雕刻碎片，注意平台上有两个手持火箭筒的敌人。



↑来到花园中，这里会出现很多恶犬。关在笼子里的可以在远处扔手榴弹解决。



↑用霰弹枪近距离射击，可以将狗打翻在地，千万不要给狗扑过来的时间。



↑从花园中找到两块碎片，将碎片组合起来，就能镶嵌到楼上的大门里把它打开。



↑Leon意外地在这里遇到了Ada，两人各为其主，见面之后也免不了一番打斗。

## 地点攻略：城内客厅（前半部）

**章节：Chapter3-2**

从下水道返回后上二楼即会来到这里。在Leon跳入红衣邪教徒最初所处的平台后，对方会逃到对面的二层走廊上并滞留一段时间。最理想的结果，就是在这里狙杀他，但有一定技术难度。另外一个办法就是在其逃入楼梯间后，不要深追，进入后即返身出来，将里面的一个盾牌兵先引出来干掉；之后我们每次进入楼梯间，红衣邪教徒都会被复位，只要反复尝试，总有一次能追上它（追上它的意思是能用散弹枪将其轰倒）。但若觉得来不及就不要再追，回头重试，因为我们如果在楼梯间滞留过长时间，那么敌人就会登上机关枪台。注意不要在清理完杂鱼后企图先去存个盘，这个攻略地点有些特殊，只要一经过读盘区，敌人都会恢复到初始状态，还得重新来过。




## 地点攻略：城内客厅（后半部）

**章节：Chapter3-2**

在击倒2名以上初始的手持大镰刀的邪教徒后，如果再移动到房间的中央区域，就会引发壁画后两名手持火箭筒的敌人出现（攻击后即撤退）。类似的，在按动壁画附近的开关后，手持火箭筒的敌人会再次出现。其实这两人的体力只有1，如果你足够有魄力的话，可以在其第一次现身时就将其击毙（当然了，回避起来也很容易，所以不必冒这个险）。按动隐藏在瓶子下的开关后，屋外升起的高台上也会出现两名“火箭筒”，因此一定不要急于出门。

如流程中所建议，一开始即进入右手边的楼梯间并在这里迎敌。二楼会追加出现多名弓弩手，利用墙壁的掩护狙击杀敌吧。

## 地点攻略：迷宫庭园

**章节：Chapter3-2**

只为拿取关键道具的话，建议行进路线如图所示。在A点的喷泉处拿取道具的右半边后从右手边跳下，重复刚刚的路线来到三岔路口，这次换向右手边前进。入手B点的道具后返回桥上即跳下，踹开铁门离开这个庭院迷宫。若想回收其它消费型道具，则要细致探查花园内各条路的尽头（但引发的狗也会很多，如果躲避技术不是很娴熟，算上战斗消耗，最后的收获并不多）。注意一路上通过很多地点时都会引发狗的出现，要多打运动战，找到不会腹背受敌的地方再说。由于系统设定，同时出现的狗不会超过5条。



AREA 古城 Chapter

# 3-3

原来Luis曾经是参与寄生虫研究的科学家，发现Saddler的阴谋之后他决定偷出寄生虫样本，破坏这个邪恶的计划。不幸的是，他最后还是被Saddler所杀，样本也落入了Saddler手中。


↑来到食堂，在服务台按下铃铛，然后射击对面的油画上面的酒瓶，就能打开旁边的门。


↑进门之后，铁笼就会落下。不要由于，迅速用手榴弹炸开正面的门，跑出铁笼。


↑跑出铁笼之后，就可以轻松对付里面的铁爪男了。他找不到出来的路，只能挨打。


↑来到一个大厅，楼下有几个敌人，守在楼梯口等他们爬上来的时候将他们击落。


↑消灭全部的敌人之后，到楼下拉动开关，后面会出现敌人援军，小心消灭。


↑接下来上楼，桥的对面也会出现不少敌人，可以射击油灯引起大火将他们烧死。

AREA 古城 Chapter

# 3-4

Leon找到了被困住的Ashley。在Leon的帮助下，Ashley找到了通路，回到Leon的身边。大难不死的二人终于又重逢了，但他们想要逃出生天，还必须面对数不清的危险。

本关开始要用狙击枪打断锁住Ashley的三根铁条，小心不要击中Ashley，不然就直接Game Over了。接下来要操作Ashley行动，非常怪异的是这时候镜头会从之前的追尾视角变成生化系列传统的固定视角（仅限日版，Normal或以下难度）。如果你已经习惯了追尾视角的话，可能会引起一些操作上的混淆。Ashley毕竟是手无寸铁的弱女子，没有战斗能力，因此这一段流程也以躲避和解谜为主。只要掌握了正确的方法，难度其实并不大。


↑Luis不幸身亡，不过Leon也找到了被抓走的Ashley，准备好狙击枪打断铁条。



↑打断三根铁条之后Ashley就能重获自由，但是她仍然要自己找到出路。



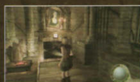
↑此时会出现不少敌人，企图把Ashley掳走，用狙击枪杀死他们。


↑准备好手榴弹对准旁边的门，在第二波敌人出现的时候把他们炸死。


↑接下来操纵的角色变为Ashley，Ashley不能主动攻击，只能避开敌人。



↑利用矮洞把两个敌人引到一边，再拉下开关把他们关在铁门外。


↑在很多铁门的房间，先从左边桌子钻过去，按下开关，从墙壁上拿到一块石板。


↑接下来推开旁边的柜子，露出墙壁上的暗格，按下里面的开关，打开一条通道。



↑从图中标注A的石板开始，按照逆时针顺序推动其它石板就可以了。



↑解开谜题之后开门进入一个黑漆漆的房间，从最里面的骑士雕像上拿到一个圆盘。


↑出来的时候那些"盔甲"会活过来，躲开它们的追击，路上还会发生几次QTE。



↑最后来到一个会议室中，将圆盘镶嵌到转轴中，打开出口的门，出去和Leon会合。

## GARRADOR

DANGER

**出现章节：Chapter3-1、3-3、4-1，量产型BOSS**

背上的寄生体可以说是其唯一的弱点。它在听到声音后会双爪伸出，这标志着其进入攻击模式，在判明最后一次声响发出的方位后其便会采用钢爪乱舞（攻击值依次为640、320、160）或者突进刺（攻击值1400）来进攻。攻击后它会再度听取声音，如果没有足够大的声响，它就会收起双爪，进入索敌模式。



枪声、钟声和跑动的声响都会惊扰到敌人，缓步行走是最合适的移动方式。除却寄生体外，对方其它部分的肉体受到攻击，伤害倍率会修正到0.07，如果是打到铠甲上，更是只有可怜的0.018倍，几乎等同于没有效果。

在Chapter4-1时我们还会遇到其全身铠甲的类型，它甚至能承受一次火箭筒的打击。

## NOVISTADOR（潜行类）

DANGER

**出现章节：Chapter3-2**

极为强力的昆虫型敌人，虽然在它未被惊扰的时候，用狙击枪攻击其头部可以将其一击必杀——看上去似乎很好对付，可一旦它先行进入了攻击状态，哪怕面对一只也会十分难缠，如果同时出现两只的话……基本上你将毫无胜算。敌人会在地面、天花板以及墙壁间以近乎隐形的状态迅捷移动，可能会从任何角度对你发起攻击。其攻击包括足蹴、爪击、吐酸液，攻击值300至500不等。另外当Leon的体力槽降至黄色或以下时，敌人在地面的中距离位置上会低几率发动有即死判定的跳斩（一击取首），好在这招可以利用QTE输入反击（其于地面上发动的足蹴也可以用A键反击）。

它的酸液喷吐分为中距离攻击和抓住Leon后的连续二回腐蚀，其中后者可以提前挣脱，使攻击减少到一次。

## COLMILLOS

DANGER

**出现章节：Chapter2-1、3-2**

传统的犬形敌人，虽然本作中登场次数不多，但其敏捷的特点得到了大幅强化。在其未生出寄生体时，只会使用一招扑击，攻击值10×59回，如果不能提前挣脱，最后还会追加200的伤害。当狗与Leon在中距离对峙不动时，那它接下来很可能会侧闪避后再行扑击，其闪避过程中有无敌时间，连散弹枪也没有判定。所以与其对敌时不要过分等待，连续轰击不给其以攻击的机会。



狗有一定几率会自行从背部长出寄生体，这时的它在中距离就可以发动乱舞型的触手攻击，攻击值10×45回。不论哪种形态下的狗，燃烧弹对其都有即死判定，而在寄生体生出后，闪光弹自然也可以将其秒杀。其实狗会发动攻击的判定范围比较窄，只限于其正前方狭长的一条，我们与其擦身而过也没有太大危险。

AREA 古城 Chapter 4-1

两人重逢没过多长时间，Ashley又一次被变异的昆虫掳走。Leon在古堡中找到了Salazar和被抓住的Ashley，却又落入了Salazar的陷阱，掉到了地底水牢中，一个可怕的敌人也追了过来……



本关开始的时候建议返回花园去拿到"Broken Butterfly"这把手枪。它使用麦林子弹，威力巨大，在对付一些强力敌人的时候能够起到很大的作用。这一关的难度不小，而且在后半段会有连续几场恶战，利用火箭筒是一个不错的选择（关卡中能捡到一把，还可以从商人处购买）。最后的怪物"右手"全身钢筋铁骨，正面作战几乎没有胜算。如果只求过关，可以利用摆放在各处的液氮储存罐拖延时间，最后逃之夭夭。但它身上会掉落一件重要的宝物，可以和王冠组合，卖出不错的价钱。因此，也不仿用火箭筒把它干掉。



↑来到一个类似熔炉的房间，旁边会出现喷火龙头，射杀上面的敌人摧毁它。



↑地图所示A点有一扇此前无法打开的门，里面有不少好东西，此时可以回去。



↑就是这扇门，和Ashley协作，让她踩在Leon肩膀上爬过窗户，进房间打开房门。



↑回来继续前进，进入黄色的门，利用雕像以及两人分别压住地上四个开关。



↑遇到Salazar后不要贸然进入下一个房间，先站在门外打碎屋顶的四个红灯。



↑然后会遭到一辆巨型钻车的追击，迅速射杀两个驾驶员，把Ashley解救出来。





↑回到之前的房间，这次走黄色的门对面的通路。小心避开"盔甲"陷阱（QTE）。



↑将Ashley留在屋外，进去对付几个"盔甲"，用大火力武器轰掉它们的头盔。



↑把头盔都打掉之后，再利用寄生虫怕光的弱点，投掷闪光弹将它们全部解决掉。



↑在左右两个房间拿到两个圣杯，然后走中间的道路，用圣杯开门。





↑进门之前，先从右边的窗户爬出去，然后爬上旁边的楼梯，在上层可以找到宝物。



↑进入一个圆形的大厅，Ashley再次被抓走。使用霰弹枪消灭来袭的昆虫敌人。



↑到大厅对面拉下开关，然后射击挂住吊桥的铁链，把铁链打断之后将吊桥放下来。



↑出门过桥之后，会来到一座塔前。一路消灭敌人，从左边上楼梯，注意避开投石。



↑进门之后能看到卡住齿轮的三块木头（图中红圈位置），把它们打碎。



↑爬上顶层拉下开关，再到底层出门。前面的桥上有很多敌人，用手榴弹对付。



↑进入前面的大厅，对面有两个铁爪男。用此前拿到的火箭筒可以直接轰杀其中之一。



↑剩下的一个铁爪男用绕到背后的方式击倒，不过要小心旁边还会有其它杂兵干扰。



↑建议向商人购买一发火箭筒，到下水道尽头的房间找到开关拉下。





↑出门前会出现可怕的敌人"右手"，推倒液氮储存罐可以暂时将它冻住。



↑在它解冻之前用火箭筒将它轰杀，这是对付它最好的方法，它会掉落一件宝物。

## 地点攻略：龙之间 DANGER

**章节：Chapter4-1**

攻击控制火龙的敌人，或者用狙击枪射击吊着火龙的铁链的连接部（颜色有明显区别），都可以使火龙坠落。根据情况，有时射击铁链对于一些人来讲也许更容易一些。



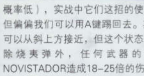
一开始的火龙直接射击敌人即可。在应对第二架火龙前，应先把那两个敌人干掉，然后跳过去在来回跑动中寻找时间差，趁火龙在一端攻击时，我们就可以在另外一端找到射击敌人的角度——注意，诱敌时不要跑得太深入，否则会把第三架火龙和敌人也引出来，那时可就狼狈了。

第三架火龙的登场动画可以按掉，这样我们就能争取到提前行动的时间，狙击铁链连接部就可以使其刚登场即坠落。或者你也可以引诱其在一端攻击时跑去另一边寻找角度，只是注意这时身后会不断出现敌人骚扰。

## NOVISTADOR（飞行类） DANGER

**出现章节：Chapter4-1、4-2**

之所以将其与之前的潜行类分开来说，是因为二者实在有着较大的不同。飞行类的昆虫看上去更加高级，但实际上却弱化了很多。飞行类的NOVISTADOR不会隐形，行动也不再那么迅捷（这也与它们出现的地点都很开阔有关），并且攻击的方式也有明显减少。由于它们不会远隔喷射酸液，所以其中距离时的攻击手段基本只剩下了足蹴（也有跳斩，不过那个依然有使用条件且发动概率低），实战中它们这招的使用概率的确也很高——但偏偏我们可以用A键踢回去。其进入飞行状态后确实可以从斜上方接近，但这个状态下的它们十分脆弱——除烧夷弹外，任何武器的攻击都会对飞行的NOVISTADOR造成18-25倍的伤害！一些时候哪怕是一发手枪也会令其毙命。



## ARMADURA DANGER

**出现章节：Chapter3-4、4-1**

在Chapter3-4出现的移动盔甲只有Ashley才会遇到，显然她也只有躲的份儿。而在Chapter4-1中，Leon则要在骑士之间与其正面对敌。盔甲会走，并不是因为闹鬼，而是其内部宿有寄生体。盔甲骑士分为两种：持剑的银骑士以及持斧的黑骑士。不论哪种，其本体的攻击均为横斩或纵斩，前者攻击值380，后者780。在骑士面前约60度的范围内，其有高几率使用纵斩，而在此区域两侧各约35度的范围内，它会发动横斩。敌人的体力为1000-1200不等，在HP减至500以下，或头部受到100以上的攻击后，其内部的寄生体都会爆发出来。前者头盔掉落后出现的是触手类寄生体，而后者则会长出能够一击必杀的管状寄生体。在骑士之间的有限空间里，被三个寄生体死追是很恐怖的事，闪光弹一定要多备几颗。



AREA 古城 Chapter

# 4-2



**Leon这次的任务注定了不会一帆风顺。Ashley和他又一次失散，同时战斗也不断升级，更多可怕的敌人一个接一个地出现在他面前。同时，来自暗杀者Krauser的威胁也逐渐向他逼近。**

本关的山洞场景一定会给你留下非常深刻的印象。这里的光影效果极为出色，整体气氛相当令人震撼——当然，蜂拥而至的昆虫敌人也绝对让你"难忘"。好在这里的昆虫敌人跟之前地下牢房中那些并非同一种形态，相比之下要容易对付得多，否则Leon可真要死无葬身之地了。在最后的隧道中躲避那些巨石机关最好的办法是先等巨石落下来，然后顶着它向前跑，这样当它升起的时候就能马上跑过去了。途中还要拉下墙壁上的一个开关，不要忘记了。



↑来到一个矿洞中，首先在巨石旁边找到开关拉下，但由于电力不足无法启动。



↑在右边的高处找到电力开关接通电流，注意此后会出现一个电锯男，小心对付。



↑电力开关在高台的一个机械装置的后面，附近有一些敌人，其中有的手持雷管。






↑来到圆形的大厅，遭遇到两个巨人，爬上铁架再顺钢缆滑下，与它们拉开距离。

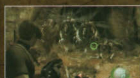


↑在滑下来的位置有一个开关，看准时机拉下，打开地板，让一个巨人掉到岩浆中。




↑在地板闭合前不要靠近，以防被巨人拽下去。再用通常的方法干掉另一个巨人。





↑来到山洞中，又会碰上大批飞行的昆虫敌人，用霰弹枪攻击它们腹部的弱点。



↑在山洞中找到两个开关分别按下，打开上层的一道门。清理掉敌人后进门。



↑通道中有巨石不断压下，看准空隙跑过去。在上坡的地方要先拉墙壁上的开关。



AREA 古城 Chapter

# 4-3



**经历了连番血战之后，Leon来到一片废墟中，这里只有几个村民敌人，节奏为之一缓。不过千万别以为噩梦已经过去，接下来就是惊心动魄的缆车狂飚，刚放松的神经又再次绷紧了。**



↑来到一个村落的废墟之中，会遇到不少村民敌人，跟之前一段比起来要容易多了。



↑来到一个较为宽敞的地方，地上有不少捕兽夹，小心击毁，并且消灭掉附近的敌人。



↑在这里的房间里有两个电锯男，利用有利的地形，使用大火力的武器把他们击毙。





↑然后到二楼拿到钥匙，并且击退来袭的敌人，注意敌人会从窗口爬上，小心把守。



↑接下来会碰到屋顶压下来的机关，射击天花板上四个角的红灯，解除机关。



↑登上一架缆车，开枪射击左前方的闸门，让缆车开动起来，路上会出现大批敌人。






↑使用霰弹枪来对付不断跳到缆车上的敌人，途中也要注意发生QTE的地方。



↑在缆车停下来之后要射击左边的开关让他再次开动，小心对付电锯男等敌人。




↑缆车飞速地开到了铁轨的尽头，坠入深渊之中，及时从缆车上跳出爬上对面（QTE）。



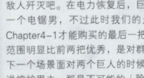
## VERDUGO

DANGER

**出现章节：Chapter4-1，BOSS**

俗称"右手"，昆虫遗传基因与人体结合的完成形人间兵器，极为迅猛的速度以及一流的战斗能力，堪称本作中的最强之敌——如果没有那些氮气罐的话。

VERDUGO的体力高达20000，并且所有武器对其造成的实质伤害都有大幅的向下修正，绝大部分武器实际都只有几十到几百的伤害值，连对其它敌人都有即死判定的火箭筒，一次也只能对其造成9999的伤害。换句话说，如果选择跟它正面拼个你死我活，即便最后胜出的是你，也势必损失惨重，基本是弹尽粮绝的局面（单指一周目，不考虑多周目后积攒了大量火力的情况）。正是考虑到这一点，游戏将其设计成了可以选择不打的BOSS，只要利用氮气罐拖延它的行动，坚持到电梯使用可能，我们就可以逃掉。



## VERDUGO（续）

DANGER

**出现章节：Chapter4-1，BOSS**

但不能与其一战终究是个遗憾，何况它会掉落贵重宝物。VERDUGO的招式不少，但基本可以分为拳（或者说爪）和甩尾攻击（连续四次），它所有招式的单发攻击值均为650（甩尾则是650×4）；除了一招不转身的正面直拳以外，其余所有招式都可以通过按键紧急回避。话虽如此，但作战空间有限、敌人攻击频率高、按键输入时间短，要想做到完美回避实在很有难度。它的移动和追击速度实在是超一流的，你只要看过一次，心生恐惧之余也禁不住会赞叹。对付它的唯一办法，就是利用氮气罐将其暂时冻结。每次冻结的基本维持时间为30秒，此状态下承受了一定的伤害后，冻结也会提前解除（烧夷弹的攻击会立即解除敌人的冻结）。冻结中的VERDUGO只会使用一招减速的直拳（无法回避，攻击值300），并且受到的伤害会修正到3倍——所以，火箭筒对冻结状态的它可以做到一击必杀。

注意，氮气罐的有效冻结范围其实相当大，推翻它的时候不必非要等VERDUGO出现在画面里。

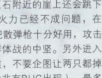
## 地点攻略：采掘场

DANGER

**章节：Chapter4-2**

这里的基本行动路线就是：扳动巨石附近的开关→跑去远端崖上恢复电力→再次扳动开关，降下矿车→拿取里面的炸药，放置在巨石上炸开通路。

注意这里的地形对我们并不算有利，追加的敌人可能从很多方位跳下来，其中还包括很多雷管。除非你的回避技巧已经很娴熟，否则还是不要冒进，选择一个单向的地方先把敌人歼灭吧。在电力恢复后，巨石附近的崖上还会跳下一个电锯男，不过此时我们的火力已经不成问题，在Chapter4-1才能购买的最后一把散弹枪十分好用，攻击范围明显比前两把优秀，是对群体战的中坚。另外进入下一个场景面对两个巨人的时候，不要企图让两只都掉进熔炉里去，那是不可能的（除非有BUG出现），最多只能扔下去一只。



AREA 古城 Chapter 4-4

阴险的Salazar和异形生物融合，成为了一个体积庞大的怪物，但仍然免不了死在Leon的枪口之下。Ada又一次向Leon伸出了援手，将他带到了敌人的基地。这个女人永远让人捉摸不透。



本关开始在Salazar的雕像那里的跳跃可能会把你弄得晕头转向，但实际上一点都不复杂，说白了只是在左边第三层、右边第一层拉下两个开关而已（左右以雕像面对的方向为准）。另外在雕像背后还有一个开关，那个开关实际上是没用的，不必去动它，否则反而会弄得更加麻烦。最后和Salazar的对决也是本关的重头戏之一，基本的打法是先用狙击枪打"眼睛"，让Salazar的真身露出来，然后再攻击他的真身。如果嫌用狙击枪打不够快的话，可以买一支火箭筒，等他的真身露出之后一炮轰过去，简直是轻松加愉快。



↑在接下来有Salazar巨大雕像的大厅中，敌人会拉下开关，阻断前进的道路。



↑从入口附近的梯子爬到二层，跳到雕像左手上，等左手升起，跳到三层拉开关。



↑拉下三层的开关之后跳回左手，再到雕像中央的平台拉动开关，让右手开始运转。



↑借助右手跳上对面的二层，然后从梯子跳下到底层，拉动开关，打开了出口的通道。



↑走上通道之后，Salazar的雕像会追过来，经过一系列QTE，躲避它的追击。



↑通道的尽头门被锁住了，迅速用匕首将门上的锁一刀砍开，然后迅速出门。




↑继续避开雕像的追击，最后在道路塌陷的瞬间飞身跳到对面，抓住边缘爬上（QTE）。



↑接下来是一段剧情动画，要注意的是其中还有一段QTE，要小心避开匕首哦！



↑来到一个圆形的大厅后，等一只大木桶滚下来之后趁着空隙迅速沿台阶跑上去。



↑当跑到台阶中段之后，从中间走过去，爬上梯子，干掉操纵开关放下木桶的敌人。




↑夺取了开关之后，就可以让Leon操纵它放下木桶，把从楼下上来的敌人砸死。



↑到中央的升降梯上，把木箱推下去，开动升降梯。途中消灭不断跳下来的敌人。



↑来到最顶层之后，沿着外面的通道绕过去。注意有一个地方可以跳下拿到宝物。



↑最后再沿着外侧的台阶向上走，来到顶层之后将进入Boss战，面对Salazar。



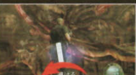
↑Salazar变成一个巨大的怪物，左右各有一条触手，中间则是他的"头部"。




↑在"头部"的顶端有一只大大的眼睛。用狙击步枪命中眼睛，就能对他造成伤害。




↑命中眼睛几次之后，Salazar真正的头部会露出来，此时继续用狙击步枪射击他。




↑Salazar两边触手的攻击可以用QTE避开。而"头部"张开大嘴的攻击要自己跑开。



↑紧急情况下可以跳到下层躲避进攻，不过下层有很多小虫子，要迅速回到上层。



↑打败Salazar之后，原本被他身体挡住的出口就露出来了，出去沿路来到海边。



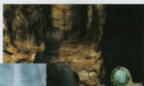
↑Leon再次意外地遇到了Ada，她驾驶着小艇，表示可以把Leon送到敌人的基地。

## 地点攻略：奈落 DANGER

**章节：Chapter4-2**

沿右手边一路盘旋而上，在途中以及最高端分别有一个小山洞，进入其中扳动开关，两道射出的光线就会溶化原本封闭的门。在扳动每个开关，以及接近高处的山洞时，分别都会有大批的飞行型NOVISTADOR追加出现，可以让你踢到爽。

另外，这种敌人会掉落的3种宝石里，紫色是最稀有的，其掉落率很低，如果要组合TREASURE的话，就要留心收集（必要时不妨retry）。这之后的石锤机关应该特别注意第二处：就在



大石的正下方有一个台阶，介时一定要连打A键迅速翻下，否则难逃一死。

## 地点攻略：地下遗迹 DANGER

**章节：Chapter4-3**

这里的捕兽夹不少，要小心在意。在NORMAL及以上难度时，土屋的一层还会有一个电锯男，"攻占"土屋时不要太躁进。注意在歼灭了屋外敌人的情况下，只要一进入土屋，身后立刻就会出现追加的敌人——真的非常快，在缺少心理准备的情况下我们很可能就会遭到敌人的偷袭甚至夹击。

在后面的"过山车"阶段，一共会出现三次拦路的木栅，敌人如果撞上的话即死（电锯男也一样），这一点要擅加利用。注意在最后



的矿车加速阶段，敌我都不能跨越车厢，此前地上的道具要提早回收。

## RAMON SALAZAR DANGER

**出现章节：Chapter4-4，BOSS**

BOSS可以分为三部分：本体、中央触手以及左右触手。中央触手的攻击范围为其面前约60度的区域，它的攻击方式分两种：连续四次的大力拍击（攻击值800，起始位置随机）以及即死扑咬。中央触手的攻击都无法紧急回避，因此要勤于移动。而与此相对的，左右触手的攻击均可以紧急回避（攻击值500-550）。所有触手的攻击间隔都是大约10秒。

对中央触手的攻击只有命中那颗眼球才能造成伤害，扣光它的体力后本体就会现身，这就是我们攻击的机会。触手的体力均为200，但却是无限再生的：中央触手倒地约7秒后会全回复并再起，同时本体也会再次缩回壳里；而左右触手被扣光体力后会暂时缩回洞里，约30秒后全回复。

对付这个BOSS的最快捷办法，就是开场狙击眼球令本体出现，然后一发火箭筒搞定。此外，中央触手发动即死攻击时本体也会出现，如果你足够有魄力，也可以选择在此时轰它。

AREA 孤岛

# Chapter 5-1



在Ada的帮助下Leon来到了敌人的基地，Ashley刚刚被抓到这里。经过一番搜索，Leon终于找到了被囚禁的Ashley并且将她救出。但是他们能在敌人的重重包围下安全脱出吗？

随着游戏进入后期，战斗也变得更加的激烈。在小岛的基地中，敌人数量众多，但好在他们的装备并不精良，大多数还是以电棍、链锤等肉搏武器为主，也许是因为被寄生虫控制的人智商低下，不足以使用复杂的武器吧。不过，使用机关枪的特种兵虽然数量不多，但绝对让人头大，跟他硬碰硬绝对没有什么好下场。而在基地内部碰到的"橡皮怪"更是考验你的枪法，你必须准确地命中他们身上的寄生虫才能顺利将其杀死，如果用硬打的话，即使能够取胜也必然消耗大量弹药，只有用狙击步枪配上红外瞄准镜才能有效地对付他们。



↑来到小岛上的基地，首先在远距离将探照灯打碎，否则被照到的话会引来大批敌人。



↑向前走一阵会出现一个手持冲锋枪的特种兵，迅速跑回去，用狙击枪连射他的头部。



↑消灭附近所有敌人后来到基地的大门前，按下开关，让门左边的装置放出一道激光。



↑爬上这里的两个塔顶，分别调整两面反射镜，将激光反射到大门右边的装置上开门。



↑从大门进去之后沿着山洞来到上层，小心利用地形，将前面的敌人引过来消灭。



↑在这里有一些敌人把守，可以射击高处的油桶，引起爆炸，将油桶附近的敌人消灭。



↑在这个坡道的顶端有一架装着木桶的小车，射击小车引发爆炸，消灭坡道上的敌人。



↑进入室内，在图中所示的位置向左转，柜子中会冲出一个全身着火的敌人，要小心。



↑在这里，楼下有一个身着盔甲的敌人，可以找好角度，用狙击枪准确命中他的头部。



↑来到一道闸门前，里面有投掷炸弹的敌人，躲在窗户后面看准时机扔颗手榴弹过去。



↑在这里先向左走，到手术室拿钥匙卡，然后才能去右边的冷冻室取得必要的道具。



↑这个开关要调整各种颜色三角形的方向，让左上角和右下角得以连通，打开大门。



↑进入手术室取得钥匙卡之后，会有一个"橡皮怪"袭来，它很难对付，最好逃跑。



↑到冷冻室，在刷卡器上使用钥匙卡，再拉下开关，到另一边储藏柜拿到红外瞄准镜。



↑将红外瞄准镜和狙击步枪组合，就能看到橡皮怪身上寄生虫的位置，将寄生虫射杀。



↑在这个位置左边的路上有一只橡皮怪，跑到角落跟它拉开距离然后用狙击枪射杀它。



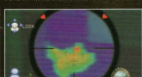
↑来到操纵室，可以操纵吊臂，将下面房间的敌人抓起来扔到右边的垃圾通道内。



↑Leon在基地内部找到了Ashley被关押的地方，但是没有钥匙，无法救出Ashley。



↑只好继续前进寻找钥匙，图中位置前面的房间可以拿到一些道具，再进左边的门。



↑钥匙卡所在的房间有一只橡皮怪，打断它的腿让它倒下，才能杀死它背后的寄生虫。



↑拿到钥匙卡后回到Ashley被囚禁的房间解救她，注意一路上会出现新的敌人。

## GANADO&PLAGA（战斗员） DANGER

**出现章节：Chapter5-1至5-4**

第三类普遍型敌人，他们集合了前述两类GANADO的多种攻击方式，譬如链锤、弩箭、手斧、盾牌、雷管等等，它们的攻击值可参考之前的相应招式。但要注意，除了爆发判定的攻击外，战斗员的实际攻击力在前述基本值的基础上还有1.6倍的修正。除此之外，战斗员也有着其特有攻击：电棍（攻击值768）和尖锤砸击（攻击值912），要注意那种手持尖嘴大榔头的敌人，其虽然体形硕大，但绝非迟缓型的敌人，眨眼间就能冲到你的近前。战斗员可能长出的寄生体为利刃触手和寄生虫两类。

此外值得一提的是，实际上邪教徒受到的攻击就已经有0.56倍的修正，而战斗员更是修正到了0.46。换句话说，敌人越来越禁打，主要并不是因为他们的体力有多大提升，而是我们的攻击伤害被逐步向下修正。

## Arma de Gatling DANGER

**出现章节：Chapter5-1、5-4**

使用热兵器的小BOSS级别的敌人。其攻击方式有二：远程时的机关枪扫射以及近身时的枪托横击。前者攻击值900，后者800。

机关枪的射程极远，范围也很广，虽然其子弹并不能穿透场景中的固定设置（比如墙壁、箱子等等我们无法主动破坏的东西），但由于图形演算的一些问题，实际上有时你会发现子弹是能够透过障碍物的边缘打过来的。其每次连射约持续5秒，而一旦我们被击中，此次攻击就会停止，也就是说，即便挨打也只有一次判定（否则有多少条命也不够死的）。机枪扫射会攻击到自己人，有时可以利用这一点。

对付其最稳妥的方法就是远距离狙击头部（攻击力1.2倍），必定能中断其攻击动作。

## 地点攻略：埠头 DANGER

**章节：Chapter5-1**

码头基本可以分为两片区域，如果你将下层的敌人全部解决，那么在进入大门后的通路上就会发生一次回避巨石的紧急输入。

上层我们其实是可以不发生战斗的——沿主道一路冲进去即可。事实上，此区域敌人的初期配置并不密集，又有很多是远程攻击，一路保持运动状态的话敌人其实很难打到你。如果选择敌全灭，也有多个点可以据守，比如区域中段的掩体后面，或者最保险的方式就是跳回一开始的平台上，当然，这么做会很花时间就是了。注意石屋里的敌人要先消灭，不然有被夹击之虞。



AREA 孤岛 Chapter

# 5-2



**好不容易将Ashley救了出来，Leon又带着她奋力杀出敌人的包围，寻找逃生之路。没想到，Ashley体内的寄生虫已经逐渐成熟，她也逐渐无法控制自己的心智，居然乖乖地回到了Saddler的身边……**

这一关最为凶险的部分是带Ashley在基地中逃出。由于有几个场景中敌人会突然出现，因此如果没有提前占据有利地形的话，就会显得措手不及。尤其是在带着Ashley行动的情况下不得不时时注意她的安全，会给Leon的行动带来诸多不便。不过，Ashley最后也露了一手——一个年纪小小的女生居然能够熟练地驾驶重型卡车，也不知道她是在哪里学习的驾驶技术。这里还有一个小诀窍，如果让Leon停留在车尾边缘，并且一直对后方跑动，车后追击的敌人就会傻傻地不跳上来。当然，还是要注意从上方跳下来的敌人，别被他们偷袭了。



↑救出Ashley之后，出门就会碰到一批敌人杀过来，利用墙角掩护小心地对付他们。



↑带Ashley来到控制室，按下控制台的开关打开通道，接下来会有几个敌人冲进来。



↑这是此前来过的用吊臂把敌人扔下去的房间。靠近垃圾通道，两人就会从通道跳下去。



↑接下来会遭到橡皮人的追击，利用铁门把它挡住，在它打开铁门之前将它狙杀。



↑去路被大铁箱挡住了，Leon一个人的力量无法把它推开，必须和Ashley二人合作。



↑穿过一段通道之后，从墙壁上的缺口跳进去，来到一个中央悬挂着大铁球的房间。



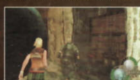
↑这里的敌人是无限出现的，不要恋战，尽量用大火力的武器将它们击倒，杀开血路。



↑到房间对面的房间拉下开关，让铁球砸向旁边的墙壁，但一次还无法将墙壁砸开。



↑要等开关复位之后才能再次拉下。在等待的时候，可以用闪光手榴弹延缓敌人行动。



↑等铁球将墙壁砸开之后，迅速带Ashley一起从洞口里跑出去。注意保护Ashley。



↑进入隧道，在一条岔道处会遇到一个橡皮怪。拉开距离，在它接近之前将其射杀。



↑找到一个开关打开门，但是门只升起一半就被卡住了。让Ashley钻过去打开门。




↑让Ashley停留在一侧的开关附近，然后让Leon到另一侧，两人同时拉下开关。



↑两人坐上一辆重型卡车沿着隧道前进，Leon站在车尾，击退不断追上来的敌人。



↑敌人会跳上车厢，用霰弹枪迅速把他们击落。尤其要注意从高处跳下来的敌人。



↑当敌人的卡车从后方追来时，迅速开枪将驾驶员击毙，不然就Game Over了。



↑过一阵子卡车又会继续追过来，在它撞上来之前，再开几枪把它彻底击毁。



↑去路被大闸门挡住之后，Leon要下车从旁边的梯子爬上去，找到开关打开闸门。



↑打开闸门之后尽快回到卡车上，因为此时可能会有敌人向Ashley发起袭击。



↑接下的一段路程上，在高处会有不少敌人把守，在他们跳下来之前先把他们击落。



↑最后前面又会有一辆敌人的卡车来阻截，赶快把它击毁，别被它一头撞上来了。

## REGENERADOR

DANGER

**出现章节：Chapter5-1、5-2、5-4**

再生怪，复数寄生体与人体结合的实验产物。这种敌人具有高速的再生能力，必须将其身上的寄生体全部破坏才能彻底击倒它。再生怪的体力有一定的随机性，这取决于其身上寄生体的个数，有几个则为几千。而根据游戏难度的修正，寄生体为2-5个不等。在热能镜下狙杀寄生体是最标准有效的做法（命中后必定破坏，无视当时狙击枪的改造水平），如果你选择用散弹枪等直接轰击的话，虽然最后也可以搞定，但会相当耗费弹药。打击敌人没有寄生体的部分只会对其造成短暂硬直，对削减其HP没有任何帮助。




如果发现正面所有的寄生体都破坏了但敌人还没死，那么必定还有一个在其背后，这时我们需要先打断它的腿令其倒地，然后再狙击其背部。

## IRON MAIDEN

DANGER

**出现章节：Chapter5-1、5-2**

REGENERADOR的强化版，其身上固定有5个寄生体。它会由身体内向外突出无数尖刺进行攻击，这一特征使人很容易联系到欧洲16世纪的著名拷问刑具"铁处女"，IRON MAIDEN一名正由此而来。

二者的共同招式为单拳砸击（攻击值780），此外IRON MAIDEN在近距离任何相对位置上都可能使用"全身针"（攻击值780）。REGENERADOR在中距离即可能发动扑咬或将Leon拉过去猛咬（攻击值非常高，均为20×98回，总计近2000的伤害，一定要尽早挣脱）；而IRON MAIDEN则会将Leon拉过去使用全身针（攻击值1100）。如果这两种怪物的手臂被破坏，那么在再生完成之前，它们便不能发动需要用到单手或双手的招式。如果其腿部被破坏，那么处于倒地状态的IRON MAIDEN则只会使用全身针，但REGENERADOR则有可能由地上猛地弹起扑咬Leon（速度、距离、攻击力都十分惊人，要十分留意，攻击值20×121回）。

## 地点攻略：地下处理场

**章节：Chapter5-2**

要离开地下处理场，就要令熔炉上方的铁球撞击墙壁三次。这块区域内敌人会无限补充，并且地形开阔，基本无险可守。在到达这里之前，建议身上至少要有三颗闪光弹。跳下后向右前方走几步，按掉触发的动画，然后即刻扔出闪光弹。之所以要面向偏右的位置，是因为扔得过正可能会把闪光弹丢进熔炉，产生不了任何效果，只怕接下来立即就会挨打。这之后立即带着Ashley冲进制御室扳动开关，然后返身到门口监视敌人的行动。在多数敌人恢复行动能力并企图接近时立即再丢一颗，这之后开关也应该可以再次操作了。如此重复，第三次后立即冲去铁门那里脱出！



如果兜里闪光弹不够，那就只好以散弹枪边跑边打了，轰倒了敌人就跑，切忌恋战。

AREA 孤岛

# Chapter 5-3



Krauser终于出现在Leon的面前。他原本是Leon的战友，但后来却成为Wesker的部下。这个丧心病狂的家伙显然也接受了病毒改造，拥有了超常的力量。Leon能够打败他吗？

Leon与Krauser的一段对话堪称"史上最惊心动魄的剧情动画"。在这段对话中一共出现了7次QTE，而且有些时间安排颇为"阴险"，让你防不胜防。如果没有良好的反应，免不了成为Krauser的刀下亡魂。此后还有两场硬仗，首先是与U-3的对决，接着还有和Krauser的生死对决。Krauser行动极为敏捷，使用一般的枪械很难准确击中他，即使霰弹枪对他的效果也非常有限。相反，匕首却对他有很好的效果，可以造成很大的硬直，伤害力也相当客观！只要你沉着冷静，看好时机，完全可以用肉搏的方法干掉这个不可一世的家伙。


↑在这个位置可以看到对面被木条封住的窗户后有一个敌人，直接用狙击枪将他射杀。


↑下楼来到锅炉房，注意路上有数个敌人把守，其中有些敌人手持弩箭，要小心提防。


↑Leon遇到了Krauser，两人展开了一番激烈的搏斗，这里是一连串的QTE，难度不小。

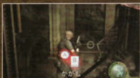

↑在生死关头，Ada忽然出现，制止了两人的打斗。随后Krauser和Ada也分别离开。


↑这条隧道中有数道激光挡住去路，看准激光来回扫描的间隙，迅速跑过去。


↑接下来会碰到一道极为密集的激光网，此时会出现QTE，正确输入就能躲过激光。


↑在通道的尽头按下按钮，背后会有激光网出现，马上转身向激光网跑过去发动QTE。


↑遇到U-3怪物后进入大型缆车中，要击碎各处的紧急开关才能打开闸门，找到控制台。


↑期间U-3可能会向Leon发动袭击，此时会出现QTE，这里一定要有快速的反应。


↑图中以绿点标示的位置是需要击碎的紧急开关，而红点标示的位置则是控制台。


↑最后Leon要与U-3正面战斗，首先利用场地中的两个汽油桶引发爆炸对它造成大伤害。


↑接下来，可以用燃烧弹攻击U-3，它还有可能钻入地面然后攻击，要用QTE躲避。

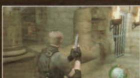

↑从隧道中出来后，来到一个敌人的营地，射击油桶引发爆炸，消灭附近的敌人。


↑在遇到Krauser之后，迅速跑到前面的小屋，守在门口，等他进来后用匕首攻击。


↑然后从小屋另一边出去，沿右边的路一直跑，不要理会Krauser，顺台阶跑到楼顶。


↑在楼顶会和Krauser发生对话，可以选择是否应答，但实际上并没有任何实际意义。


↑再次击退他之后将雕像退到地面的开关上，打开另一边的铁栅栏，拉下开关打开出口。


↑在这个位置Krauser会再次出现，这里可以不理他，迅速拉开关打开门跳下去。


↑接下来会遇到一些小型机器人的阻截，可以按照图中红线所标注的线路跑过去。


↑最后在屋顶，Leon和Krauser展开最后的决战，多多利用匕首可以取得很好的效果。


↑结束战斗之后，迅速到楼下，在时间倒数结束之前用收集来的三块雕刻碎片打开出口。

## U-3

DANGER

**出现章节：Chapter5-3，BOSS**

从吊装框体内脱出有可以"取巧"的地方。首先在第二节里，其实在引发U-3登场前我们就可以找到合适的位置启动两扇卷帘门的开关：不要越过会触发情节的线，向左上方寻找即可发现一个开关；另外一个要返身去有铁栅栏的死路，紧贴着角落向右上方瞄准，虽然看不见，但攻击是有效的，具体如图所示。

而在进入第三节框体后，先退至左下角，然后向右前方的角落里丢出一颗手雷，就可以炸开门另一侧的开关，这样接下来的脱出路径就简捷许多了。





## U-3（续1）

DANGER

**出现章节：Chapter5-3，BOSS**

吊装框体内的U-3是不会被打死的。它的攻击力非常惊人，第一形态时它会使用单臂拍击（攻击值1100）、地面的触手勒颈（攻击值20×96回，最后追加即死）以及天花板上的吊颈攻击（攻击值20×125回，最后追加即死）。虽然均可以紧急回避，但反应时间很短。




自第三节框体内的登场开始U-3进入第二形态，这时的它替代单臂拍击的是铁剪，并且还多出了从上方进行铁剪攻击的招式（攻击值均为1100）。其触手勒颈的攻击值也增加为20×103回（最后追加即死），但好在按上面的方法，我们可以很简单地逃离第三节框体。

为求安全的话，在这段战斗前最好多备回复药并时刻保持自身的高体力，否则一旦操作失误就容易遭到被秒杀的命运。

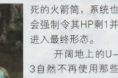
## U-3（续2）

DANGER

**出现章节：Chapter5-3，BOSS**

进入前方平台后，即开始与U-3的正式交战。注意在其体力减至一半以下时，它还会进入第三形态——这个形态是一定会出现的，即便之前我们轰它一发本应即死的火箭筒，系统也会强制令其HP剩1并进入最终形态。





开阔地上的U-3自然不再使用那些从天花板上攻击的招式，但地面上的攻击都在，也依然强力，我们要善于利用场景中的油桶以及烧夷弹来制造硬直，趁此拉开距离或追加攻击。第三形态的U-3只会铁剪——地面或地下，每次会随机攻击1-4下（单发攻击值1100）。地下铁剪可以较容易地紧急回避，这之后等它钻出来的时候就是反击的好机会。

如果初期的手枪改造得很强，用它打也是不错的选择，其5倍会心一击率十分强力，并且射速快。

AREA 孤岛 Chapter 5-4



打倒了Krauser，Leon马不停蹄地杀入了敌人的基地。此时，援军也终于赶到，Leon不再是一个人在战斗……不过好景不长，友军的直升飞机被击落，Leon只有独自面对最后的决战。

以刺激的程度而言，这一章的战斗绝对是你前所未见的。Leon如同兰博一样杀入敌阵，面对无数的敌人。火光和爆炸此起彼伏，敌人的火力也极为强大。但实际上这一章总体来说还是显得火爆有余，精彩不足。场面颇为混乱，战术性反而不是特别明显。而且，如果你想要省一点力气的话，也完全可以找个安全的地方躲起来，等待友军的直升飞机帮你消灭掉敌人的碉堡、机关枪等主要的火力点，因此难度不是很大。如果你对自己的技术有信心，也可以尝试更主动地进攻！



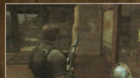
↑来到敌人的军事基地，在这里你将迎来游戏中最火爆、最刺激、最壮观的一场战斗。



↑在这里最大的优势就是有来自空中的火力支援，友军的直升飞机会提供很大的帮助。



↑等到友军的直升飞机摧毁这座碉堡之后，过桥进入碉堡中，准备下一步的行动。



↑利用碉堡的墙壁做掩护，使用狙击步枪将附近出现的一个大个子机枪兵射杀。



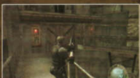
↑将机枪兵和附近的敌人都清理掉之后，利用钢索上的滑轮跳到机枪兵出现的平台上。



↑在平台上找到开关拉下，打开下面的一道大铁门，进门之后将会面对大量敌人的包围。



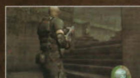
↑进门之后迅速进入左边的隧道，上楼梯之后从另一边绕过去，并且小心背后偷袭的敌人。



↑灵活利用掩体以及空中火力支援，将附近的敌人都消灭之后，在两边找到开关分别拉下。



↑来到监狱的走廊中，这里又会出现一个橡皮怪，和以前一样用狙击步枪将它射杀。



↑最后来到敌人的军事中心，走上台阶之后将会面对大批敌人，做好大战一场的准备吧。



↑这里有个敌人会关闭电源，先找到并且杀死他得到钥匙，再接通电源打开两个开关。



↑打开出口的大门，接下来就要进入基地中心的研究所，准备开始最后的决战了！

AREA 孤岛 Chapter Final



Leon终于救出了Ashley，并杀死了体内的寄生虫。随着Saddler倒在Leon的枪下，这一次的故事终于落下了帷幕。但我们知道，Leon和Ada之间的故事还远远没有结束。



↑面对Saddler所异变成的怪物，首先将它引到油桶附近并且开枪引爆，对它造成重创。



↑这里有两个控制台，看准时机拉下开关可以放下钢筋，将Saddler砸倒在地。



↑此外，还可以使用大火力的武器攻击Saddler腿上的"眼睛"，也可以把它打倒。



↑最后，Ada会抛下来一支火箭筒，用它将Saddler解决掉，然后在倒数结束前逃离。



↑Leon带着Ashley乘坐摩托艇逃生，千万小心不要在障碍物上撞毁，功败垂成。



↑最后，加快速度避开从背后涌来的洪水，冲出隧道，两人终于成功地逃出生天。

## JACK KRAUSER DANGER

**出现章节：Chapter5-3，BOSS**

变身前的Krauser体力无限，他会于遗迹内多处出现，位置如图所示，其中4、6两处为强制战。我们在进入1的小屋后，Krauser也会很快追进来——或者击退他，或者在调查小屋北侧的铁门后坚持1分30秒，那道电子门都会开启。虽然这里并非绝对的强制战，但建议按流程中那样，在木门那里用匕首守株待兔，很快就可以将其击退。





匕首在对Krauser的战斗中有奇效——单发对其攻击值400。而每次BOSS受到了1000以上的伤害后就会暂时撤退。

如果选择在2处击退Krauser，那么他还会在3的位置出现（楼上），并用爆弹箭或者冲锋枪对我们进行攻击。所以建议离开1的小屋后，一路不要犹豫，直接冲向4的地点。

## JACK KRAUSER（续）DANGER

**出现章节：Chapter5-3，BOSS**

人间形态的Krauser攻击手段繁多：匕首攻击（800）、连续匕首攻击（需要连续回避2-4次，攻击值1150）、割喉（1150）、冲锋枪（800）、弓箭（箭攻击值1500，爆发伤害1200）、手榴弹（1000）等不一而足。不过在1、4两次战斗中他是不会使用枪或弓等手段的。

在6的位置会迎来与这位昔日战友的决斗。这时的Krauser会变身进入第二形态，HP7000。他于近身时会使用斜斩、回转横斩等招式，攻击值1000；在中远距离则会使用跳斩、前突刺等强招，攻击值1500。所有直接用左腕发动的招式都可以紧急回避，但Krauser的两招足踢技都是无法回避的。其2段蹴的伤害为500×2；此外尤其要注意他的伏地扫腿（500），命中后会追加即死攻击（可以紧急回避），一定要正确输入！

命中Krauser左腕的攻击全部无效（火箭筒也一样），并且他还会瞬间无敌的左右闪避，所以用匕首仍然是最好的办法。对方一接近就划他的脚，随后划头（对头部伤害2倍）。总之死磕，吃几个回复药就可以解决他了。

## OSMUND SADDLER DANGER

**出现章节：Final Chapter，最终BOSS**

身为最终BOSS，Saddler并不很强。场地比较开阔，敌人却欠缺远程攻击，并且我们还有很多辅助手段可供利用。攻击其腿部的眼球、对其触手上的眼球造成不足400的伤害、利用两端的机械调动钢筋砸之，或者令其受到爆炸攻击，都可以使Saddler进入瘫软状态。这之后我们就可以登上其触手以特殊攻击刺其眼球（攻击值400）。当然了，钢筋砸击等攻击本身也是有伤害的。



瘫软约6秒后（如果是因为爆炸攻击则为3秒），或者触手上的眼球受到400以上的伤害，Saddler就会再起。命中其腿上的眼球，伤害修正为0.4倍，攻击其它部分则为0.2倍。Saddler的体力总计为8000，当HP削减到一半以下时，Ada就会丢下特殊火箭筒了，赶紧拣起来，终结这一切吧！

# 马里奥明星的狂欢派对——全新体感操作挑战新领域

本作共有5个模式可供玩家选择，分别为：自由模式（Party Tent）、挑战模式（Star Battle Arena）、迷你游戏（Minigame Tent）、附加游戏（Extras Zone）以及娱乐市场（Fun Bazaar）。这些模式都有着极为丰富的内容，为本作的游戏性大大增色。以下就是这5个模式的详细介绍。



## 自由&挑战

在这些模式中，最为主要的是自由模式和挑战模式。自由模式中一共有6个场景可以选择，每玩完一个场景便会开启下一个，但最后库巴的场地在这个模式中是无法进行游戏的。只有在挑战模式中通关一次，才可以在自由模式中挑战最后的库巴场地。在自由模式中，玩家还可以选择四人混战的Battle Royale模式、组队竞赛的Tag Battle模式，以及1对1较量的Duel Battle模式。这三个模式在游戏内容方面是一样的，区别仅仅是参加游戏的人数不同，以及是否组队。自由模式中的6个场景都有自己特有的游戏规则，不过获胜的条件都是看哪一方得到的星星最多，如果大家得到的星星数量一样的话，那么就要比谁得到的金币更多一点。



挑战模式和自由模式差不多的地方是都在这些场景中进行同样规则的游戏，然而挑战模式不能自由选择场景，而是必须玩完一个才进行下一个，并且每局都要挑战一个对手，对手的实力也是逐关递增。这个模式的原名是“明星挑战竞技场”，确如其名，这个模式中出场的都是人气较高的角色，并且实力超强，喜欢挑战高难度的玩家不妨试试和他们较量一下。



## 迷你游戏

这个模式下还有5个选项可以进行不同的游戏，或者应该说是大游戏中套着小游戏。1、自由机厅（Free Play Arcade）：这个模式就是可以让大家自由挑战本作中的迷你游戏，不过能够玩的只有在主线模式中出现过的游戏。2、积分挑战（Crown Showdown）：这个模式首先要设置比赛的胜利条件，如5局3胜、9局5胜等，然后大家便开始随机挑战一些迷你游戏，看谁能够最终胜出。3、疯狂翻牌（Flip-Out Frenzy）：这个模式本身就是一个有规则的棋盘游戏，玩家在棋盘上随意下一个棋子，那么这个棋子横竖对应的棋盘格就会变成自己的。这个游戏就是看到最后谁占领的棋盘最多。当然，下这盘棋可并不是一个一个有顺序下的，条件就是谁赢了迷你游戏，谁就有资格下下一步棋。4、三子连珠（Tic-Tac Drop）：这个模式也是在下棋，谁赢了迷你游戏就可以下一步，如果三个棋子连成一线，就算胜利。5、记录挑战（Test for the Best）：玩家在这个模式里要接连挑战10个单人迷你游戏，每个迷你游戏的挑战成绩将成为你最后的总成绩。也就是个不断挑战自己极限的模式。





## 附加游戏

这个模式是单独于整个游戏之外的，里面有8个独立的游戏，在主线模式中都不会出现，只能在这个模式里才能玩到。包括保龄球、乒乓球、摩托车等等，这些游戏都不是短短一两分钟就可以完成的小游戏，算是非常耐玩的作品。而且在这个模式中你也可以选择使用《马里奥聚会8》中的明星角色，或者是Mii中自己设计的角色。在后面，我们将为您详细介绍这8款游戏的内容和玩法。





## 娱乐市场

娱乐市场是购买隐藏要素、欣赏音乐、查看成绩等功能的地方。这里购买东西所花费的是狂欢卡（Carnival Cards），狂欢卡的取得就是通过主线模式，或者是其他游戏中获得。附加模式中的4个隐藏游戏就是在这里购买，另外这里还可以买到更高的难度、角色和场景的模型、各个角色的配音等。特别有意思的是，你购买了角色和场景的模型后，还可以在一旁的窗口进行如同木偶剧一般地欣赏。



MARIO PARTY 8

| Wii | 本刊译名：马里奥聚会8 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 任天堂 | 49.99美元 | 2007.5.29 | E |
| 聚会娱乐 | DVD-ROM | 美版 | 1-4人 | 记忆卡容量未知 |

## 快速作画（Speedy Graffiti）

游戏类型：4人混战　难度：1

游戏规则：玩家需要快速将面前石板上出现的图形画出来。图形只有三种，作画时要尽量按照图形的轨迹去涂抹颜色，大约有80%的区域涂抹成功，就可以出现下一块石板。游戏的限制时间为30秒，在限制时间内完成数量最多的一人获胜。

操作方式：竖握手柄指向屏幕，光标所在即为笔的位置。按住A或B键便是开始涂抹。



←玩这个游戏时速度快是一方面，而且要画得准确。

→游戏中的图案就只有方块、三角和圆圈这三种，并不复杂。

## 挥棒之王（Swing Kings）

游戏类型：4人混战　难度：2

游戏规则：玩家需要将一旁角色扔出的棒球击打出去，而且需要让球往前飞才有效，打歪不算。每一个球扔出的速度和弧线高度都不同，玩家要等到球快落到自己面前时再挥棒。没有限制时间，但球只有20个，成功击出数量最多的一方获胜。

操作方式：不需要任何按键，竖握手柄，像真的棒球杆一样挥动即可完成击球的动作。




←这个游戏不仅有4人混战模式，同时也可以2对2。

→因为只有20个球，所以在比赛结束时很可能出现平局。

## 纵情滑板（Water Ski Spree）

游戏类型：4人混战　难度：3

游戏规则：这是一个作为奖励的迷你游戏，没有绝对的胜负之分。玩家操纵滑板在水上左右移动，尽量获取更多的金币，并且要躲避水雷的攻击。最终大家都将得到相应的金币数量作为奖励，游戏无时间限制，仅为主线游戏获取金币的机会。

操作方式：不需要任何按键，横握手柄，左右倾斜即为控制角色在水上左右移动。



←既然没有绝对的胜负之分，那么在比赛中的心情也就不紧张了。

→当前方出现两个跳台时，一般只有一个是有金币的。

## 碎击石像（Punch-a-Bunch）

游戏类型：4人混战　难度：2

游戏规则：玩家需要将面前的库巴石像击碎。拳头的大小会不断循环改变，当拳头变大时再挥拳的威力比较大，只求挥拳速度快是没有用的。拳头大小变化的速度较快，需要及时把握。这个游戏没有限制时间，最快把石像打碎的一方获胜。

操作方式：不需要任何按键，横握手柄，像挥拳一样向屏幕方向前推手柄即可出拳。



←这个游戏没有角色之间的能力差别，就是比反应快慢。

→速度快其实是挺吃亏的，只要把握好时机，就能事半功倍。

## 快速升旗（Crank to Rank）

游戏类型：4人混战　难度：2

游戏规则：玩家需要快速转动摇把，将各自的旗帜升到旗杆顶端。这个游戏对手法的限制较高，不能随意在空中画大圈，而是要小幅度快速晃动手柄，逆时针转动无效。这个游戏没有限制时间，最快将旗升到旗杆顶端的一方获胜。

操作方式：不需要任何按键，竖握手柄对准屏幕，以手腕为轴心来顺时针转动手柄。



←升旗的方式只能是顺时针转，逆时针无效，但也不会降旗。

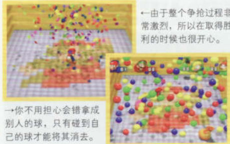
→看似简单，其实升旗的过程也是争夺非常激烈的。

## 海洋球馆（Mosh-Pit Playroom）

游戏类型：4人混战　难度：2

游戏规则：玩家需要将所有和自己颜色相同的球都取得。玩家可以用跳跃拿到弹在空中的球，也可以踩扁对手，令其短时间内速度下降，如果是分组赛，踩到队友也会有效果。游戏没有限制时间，每个人的球有50个，最快拿完的一方获胜。

操作方式：双手横握手柄，十字键为控制角色向各个方向移动，2键是跳跃。



←由于整个争抢过程非常激烈，所以在取得胜利的时候也很开心。

→你不用担心会错拿成别人的球，只有碰到自己的球才能将其消去。

## 树叶漂流（Rudder Madness）

游戏类型：4人混战　难度：3

游戏规则：玩家需要乘坐树叶在水上漂流，穿越各种岩石障碍到达终点。树叶的漂流速度都是一样的，走弯路或是碰撞障碍物都会浪费时间，所以需要找出捷径，并且避免与对手和岩石的碰撞。游戏没有限制时间，最快漂流到终点的一方获胜。

操作方式：竖握手柄，以底部为轴心，左右摆动即为控制树叶向左右方向漂流。



←由于路线是固定的，玩多了就会对环境非常熟悉。

→不但不能碰障碍物，玩家互相碰撞也会影响前进速度。

## 眩晕转盘（Sick and Twisted）

游戏类型：4人混战　难度：5

游戏规则：玩家需要从一个转盘跳向另一个转盘，直到到达终点。跳跃时应该注意转盘的方向和起跳的时机，从转盘上掉落下来即为出局，没有继续的机会。另外还会有炮弹来增加难度，击中也会出局。游戏没有限制时间，最快到达终点的一方获胜。

操作方式：双手横握手柄，十字键为控制角色向各个方向移动，2键是跳跃。



←跳跃时一定要站在边缘上，否则很容易跳不过去。

→不要跳得太快，否则前面出现炮弹时很难反应过来。

## 精确对时（In the Nick of Time）

游戏类型：4人混战　难度：5

游戏规则：玩家需要将自己的钟表调到指定的时间。屏幕中间的小钟表就是指定时间，玩家可以让自己的钟表指针按正、逆时针旋转，并可控制调表的速度，最终和指定时间相同即可。调每块表的限制时间是20秒，以最短时间调完三块表的一方获胜。

操作方式：对准屏幕竖握手柄，像用钥匙一样左右旋转，来控制指针的方向和速度。



→这个游戏既有时间限制，又有特定的胜利条件。

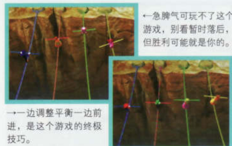
←在快与规定时间重合时，要放慢调表的速度。

## 高空行走 (Treacherous Tightrope)

游戏类型：4人混战 难度：5

游戏规则：玩家需要手握平衡杆从钢索上越过悬崖。这个游戏很考验耐心，并且不能急于求成。当刮风的时候就要停止前进，用平衡杆来稳定自己，风停才能走，否则一旦吹落就算出局。游戏没有限制时间，最先平安到达终点的一方获胜。

操作方式：横握手柄，向前倾斜是向前走，正面向上是停止，左右晃动是调节平衡。



←急脾气可玩不了这个游戏，别看暂时落后，但胜利可能就是你的。

→一边调整平衡一边前进，是这个游戏的终极技巧。

## 追击逃亡 (Gun the Runner)

游戏类型：1对3 平衡性：偏向人多一方

游戏规则：被动一方从底部平台向上面的平台跳跃，躲开子弹攻击，并到达终点。主动方控制发射子弹，被动方逃跑。限制时间为30秒，主动方将对手打晕，使其在限制时间内无法到达终点即为获胜。被动方则是在限制时间内到达终点即为获胜。

主动操作：对准屏幕，竖握手柄，用光标瞄准，按A或B键是发射子弹。

被动操作：双手横握手柄，十字键是控制角色移动，2键是控制跳跃。



←子弹的速度不是很快，需要考虑提前量。

→三个对付一个，的确是简单了一点。

## 围追堵截 (Power Trip)

游戏类型：1对3 平衡性：偏向人少一方

游戏规则：一人需要开着飞碟将平台上的三个人都撞下平台。主动方只能为一个人的那一方，负责开飞碟。被动方的三个人则要尽量躲避。游戏的限制时间为30秒，主动方将对手全部撞落平台即为获胜，被动方则是在限制时间内没有被飞碟撞到即为获胜。

主动操作：横握手柄，左右晃动手柄就是控制飞碟的左右方向，但不能加速。

被动操作：双手横握手柄，十字键是控制角色移动，2键是控制跳跃。



→只要被飞碟碰到就算失败，条件挺苛刻的。

←好在飞碟的速度不是很快，否则就太容易了。

## 狂轰滥炸 (Bob-ombs Away)

游戏类型：1对3 平衡性：偏向人多一方

游戏规则：主动方从顶部向下扔炸弹，将下方的角色炸倒。主动方只能为人多的那一方，控制向下扔炸弹。被动方的一人在下面躲避。游戏限制时间为30秒，主动方在限制时间内将对手炸倒即为获胜，被动方则是要在限制时间内生存到最后即为获胜。

主动操作：双手横握手柄，十字键是控制角色左右移动，按2键是扔炸弹。

被动操作：双手横握手柄，十字键是控制角色左右移动躲避，但是无法跳跃。



←炸弹虽然密集，但每个的爆炸范围都不是很大。

→只要分工合理，人多的一方是很有优势的。

## 空中追击 (Swervin' Skies)

游戏类型：1对3 平衡性：偏向人少一方

游戏规则：一人需要开着飞机将飞在前面的三架飞机全部击落。主动方只能为一个人的那一方，负责追击。被动方的三个人则要尽量躲避子弹。游戏的限制时间为30秒，主动方将对手机翼上的两个气球打爆即为获胜，被动方则是在限制时间内保证安全即为获胜。

主动操作：竖握手柄指向屏幕，上下左右晃动手柄控制飞机的方向，A、B键射击。

被动操作：竖握手柄指向屏幕，仅仅能够上下左右晃动手柄来控制飞机的方向。

### 空中大对决



→幸亏胜利的条件是将机翼上的气球打爆，如果仅仅要求打中飞机的话，闭眼也可以。

## 完美拼图 (Picture Perfect)

游戏类型：1对3 平衡性：偏向人少一方

游戏规则：玩家需要将眼前变换的图片拼成游戏给出的特定图案。这个游戏的主动、被动区别仅为小图片的多少，游戏方式相通。当某部分图片与给出的图案相同时，即可点击该部分确定，直到拼完为止。无限制时间，哪一方先拼完三张图片即为获胜。

主动操作：竖握手柄指向屏幕，用光标选择图片，按A、B键确定或者取消。

被动操作：竖握手柄指向屏幕，用光标选择图片，按A、B键确定或者取消。



→人多了容易相互干扰，除非是人与人合作。

←拼出的图案都是马里奥系列中的知名形象。

## 雪炮狙击 (Snow Way Out)

游戏类型：1对3 平衡性：平衡性较高

游戏规则：主动方在房子下面发射雪球，将屋顶的三人击落。主动方只能为一个人的那一方，将对手全部击落便可获胜。被动方的三人需要躲避，一旦被击中，或者是踩到脚下的雪滑倒并摔下房顶，甚至自己跳下来都算出局。游戏限制时间为30秒。

主动操作：竖握手柄指向屏幕，用光标瞄准，按A、B键发射雪球。

被动操作：双手横握手柄，十字键是控制角色移动躲避，2键控制跳跃。



→1个人要想在30秒内获胜是很考验技术的。

←打雪仗也拿炮轰，这个游戏也够恶搞的。

## 障碍滑板 (Thrash 'n' Crash)

游戏类型：1对3 平衡性：平衡性较高

游戏规则：一人需要引发路面上的各个机关，将三个玩滑板的人都撞倒。主动方只能为一个人的那一方，负责开飞碟引发机关。被动方的三个人则要尽量躲避。游戏的限制时间为30秒，主动方将对手全部撞倒即为获胜，被动方则是在限制时间内保证安全即为获胜。

主动操作：竖握手柄指向屏幕，用光标瞄准，按A、B键引发机关。

被动操作：竖握手柄指向屏幕，上下左右晃动手柄来控制滑板的移动方向。

### 障碍设置战



→引发机关的任务看似简单，可如何把握时机令对手难以躲避，就是很大的学问了。

## 跳绳大赛 (Chump Rope)

游戏类型：1对3 平衡性：偏向人少一方

游戏规则：一人负责甩动跳绳，另外三个人来跳。主动方只能为一个人的那一方，甩动跳绳的节奏可以自己掌握，将三人全部绊倒即为获胜。被动方的三个人则要看准时机跳跃，在限制时间内没有出现失误便可获胜。游戏的限制时间为15秒。

主动操作：竖握手柄指向屏幕，像真的甩跳绳一样晃动手柄，速度自己掌握。

被动操作：平着竖握或者横握手柄，迅速向上抬起便是控制角色跳跃。



←可以控制频率是主动方的最大优势。

→由于感应灵敏度问题，被动方非常吃亏。

## 手球大赛 (Grabby Gridiron)

游戏类型：2对2 激烈度：5

游戏规则：游戏分为红方和蓝方，玩家需要将球扔进对方的球门得分。游戏中一般会同时出现两个球，选手可以用拳脚来攻击对方，也可以把对方踩扁，以此来抢球。拿球后跑到对方球门即可将球扔进去得分，但拿球时不能用拳脚攻击，只能跳跃。在被踩扁时也可以拿球，只不过行动速度变慢。这个游戏没有时间的限制，哪一方先进5个球就算获胜。

操作方式：双手横握手柄，十字键为移动，2键是跳跃，1键是挥拳，1和2同时按是踢。



←这个游戏真的很适合作成复杂一些的作品。

→抢球的时候任何攻击手段都可以使用。

## 开车压球 (Bumper Balloons)

游戏类型：2对2 激烈度：3

游戏规则：玩家需要将对应自己队伍颜色的球用车压爆。所谓的颜色对应就是看你开车的颜色，有红蓝两种。场上有10个球，你也可以压爆对方的球，所以一定要小心。场上的草坪会令你的车减速，同时在上草坪和下草坪时，车的方向会有小幅的变动，大家一定要小心驾驶。这个游戏没有时间的限制，率先压完自己所有的球就算获胜。

操作方式：双手横握手柄，左右倾斜手柄为控制方向，2键是油门，1键是倒车。



←路中间除了气球还有一些障碍物。

→千万要看清自己所开车的颜色。

## 生死决斗 (Winner or Dinner)

游戏类型：2对2 激烈度：4

游戏规则：游戏规则就是要在限制时间内取得最多的金币。中间的水管会不断喷出金币和刺球，玩家要注意分辨，别被刺球砸到。另外，场地周围还有四朵食人花，当你靠近时会出来咬你，你可以利用跳跃来躲避。角色之间不能用拳脚攻击，只能跳起来踩对方，令其在短时间内变得行动迟缓。这个游戏没有胜负之分，只是获取金币的机会。

操作方式：双手横握手柄，十字键为控制角色的移动方向，2键是跳跃。



←被花吃掉的话，会有一段时间不能回来。

→金币出现的位置都是不固定的。

## 喷涂蘑菇 (Paint Misbehavin')

游戏类型：2对2 激烈度：5

游戏规则：游戏分为红方和蓝方，玩家需要将场地中的蘑菇喷涂成己方的颜色。每一方只可以在自己的半场活动，发射彩弹将场地中的蘑菇涂成己方的颜色。但对方如果再击中这个蘑菇的话，就会又变成对方的颜色，所以整个过程非常激烈。另外，击中对方的炮车也可以令对方短时间无法行动。游戏时间限制30秒，共有11个蘑菇，哪一方涂得多就算获胜。

操作方式：双手横握手柄，十字键为控制跑车沿着轨道移动，2键是发射彩弹。



←好可怜的小蘑菇，被别人喷来喷去。

→11个蘑菇，也是为了方便分出胜负。

## 蛋糕点缀 (Sugar Rush)

游戏类型：2对2 激烈度：3

游戏规则：玩家需要为即将做好的蛋糕放上水果、巧克力和蜡烛等装饰品。屏幕中间的蛋糕就是标准，双方需要按照标准去放。当不小心放错位置时还可以再次拿起来重放，而水果等摆放的角度都是自动调节的，玩家不必操心。这个游戏无法互相干扰，比的就是完成速度。另外，游戏没有时间的限制，哪一方以最短时间完成两个蛋糕就算获胜。

操作方式：竖握手柄指向屏幕，光标是手的位置，按住A、B键是拿取，松开就是放下。



←如果同伴是电脑的话，别指望它会帮什么忙。

→蛋糕的样式是固定的，只有装饰在改变。

## 决战巅峰 (King of the Thrill)

游戏类型：2对2 激烈度：5

游戏规则：游戏规则就是将对手打下悬崖，争夺最后的胜利。游戏共有两个矮平台和一个高平台，两组人马先分别在矮平台上决斗，胜利的两人可以上高平台再次决斗，如果先前获胜的两人是同组的，则算双双胜出。另外，平台是会不断塌陷的，如果不慎掉落也算失败，要是两人都掉下去，则先掉下去的算失败。这个游戏没有时间的限制。

操作方式：双手横握手柄，十字键为移动，2键是跳跃，1键是挥拳，1和2同时按是踢。



→被打败的对手就变成天上飞的ET了。

←真正的格斗游戏，可惜没有连续技可以用。

## 喷发峡谷 (Lean, Mean Ravine)

游戏类型：2对2 激烈度：4

游戏规则：玩家需要乘坐气垫船越过喷射的泉眼最终到达终点。游戏中两人乘坐一艘船，遇到加速踏板时可以迅速前冲，如果遇到泉眼一定要躲开，它对速度的影响非常大。另外，在水上行走会比较快，两边的陆地也会使气垫船减速。两艘船是在同一场地比赛，因此也可相互干扰。游戏没有限制时间，在最短时间内到达终点的一方即为获胜。

操作方式：横握手柄，左右倾斜手柄为控制气垫船的方向，向前走为自动控制。



←撞上障碍物的话，最严重可能导致停止前进。

→千万记得要多走水路，才能保证速度。

## 鬼屋枪战 (Boo-ting Gallery)

游戏类型：2对2 激烈度：3

游戏规则：玩家需要将鬼屋内出现的鬼怪全部射杀。两组人马分屏挑战同一个场景，率先清空当前场景中的鬼怪就可以进入下一个场景，直到挑战最后的BOSS。子弹发射并不是直线，而是呈抛物线状，因此玩家瞄准时要算好距离，特别是第二个场景有建筑物的阻挡。这个游戏没有时间的限制，共有三个场景，哪一方先通过这三个场景就算获胜。

操作方式：竖握手柄指向屏幕，光标所在用来瞄准，A、B键为发射子弹。



←最后的鬼王会变得越来越小，不好瞄准。

→同伴之间要分工明确，否则容易撞车。

## 比分选牌 (Aim of the Game)

游戏类型：1对1 激烈度：4

游戏规则：玩家需要射击天空掉落的扑克牌，并得到牌上的积分。天上会掉落很多牌，但玩家只能选择5张，其中有各种分值，也有2倍和乘以0等特殊牌。这个游戏没有时间限制，各自选完5张牌就算结束，哪一方的分数最高就算获胜。

操作方式：竖握手柄指向屏幕，光标所在用来瞄准，A、B键为发射子弹选牌。




←这个游戏的理论最高分是800分，也就是先打50，以后都是乘2。

→千万不要在最后打中乘0，那么你的得分也就是0分了。

## 特技飞行 (Wing and a Scare)

游戏类型：1对1 激烈度：3

游戏规则：玩家需要驾驶飞机通过不同形状的通道最后到达终点。通道的形状需要玩家调整飞机的倾斜度来通过，并且在飞行过程中也会有其他的障碍物需要躲避，两人不能互相干扰。这个游戏没有时间限制，最先到达终点的一方获胜。

操作方式：竖握手柄指向屏幕，按顺、逆时针旋转手柄来调整飞机的倾斜角度。



←整个过程中会有各种不同的障碍。越往后越困难。

→柱子和浮游岛也是玩家需要躲避的东西，撞上同样会减速。

## 宇宙障碍 (Cosmic Slalom)

游戏类型：1对1 激烈度：4

游戏规则：玩家需要乘坐飞行器穿越管道和障碍到达终点。一路上有很多障碍物，撞上会使飞行器减速。玩家需要躲避或者可以加速撞过去，游戏中只能加速3次，并且可以互相干扰。这个游戏没有时间限制，最先到达终点的一方就算获胜。

操作方式：竖握手柄指向屏幕，按顺、逆时针旋转手柄来控制左右，A、B键加速。



←别看是在滚筒里开，如果碰到两边，一样是会减速的。

→由于路程较短，三次加速机会一定不要忘记使用。。

## 熔岩对战 (Lava Lobbers)

游戏类型：1对1 激烈度：5

游戏规则：玩家乘坐矿车向对方发射炮弹，将对方击落。玩家只能左右移动，攻击方式有两种，直线射击非常直接，高抛射击的作用为牵制对手。游戏时间限制为30秒，时间到后，体力多的一方获胜。或者谁先击中对方三次就算获胜。

操作方式：双手横握手柄，十字键为左右移动，2键是直线射击，1键是高抛射击。



←高抛射击一般用来阴人，可以令对方出其不意。

→双方互射直线球时，谁先击中对方就算得1分。

## 建造大赛 (Breakneck Building)

游戏类型：1对1 激烈度：3

游戏规则：玩家要通过锯木头、钉木板和刷油漆三项挑战。这个游戏要利用三种不同的操作，最快完成这三项任务的一方即为获胜，没有时间限制。

操作方式：锯木头时，竖握手柄指向屏幕，前后推拉手柄即可；钉木板时，竖握手柄，像真的挥舞锤子一样挥舞手柄即可；刷油漆时，竖握手柄指向屏幕，按A、B键开始刷。



←三种操作的切换并不复杂，因为和真实的使用一样。

→这个游戏就是比速度了，两个人比的话，手都有可能抽筋。

## 平衡表演 (Balancing Act)

游戏类型：1对1 激烈度：4

游戏规则：玩家要踩着球通过很多障碍到达终点。一路上会有两种障碍，一个是上下移动的平台，要看准时间通过。另一个就是会砸下来的石块，一旦被砸就会停止一段时间。这个游戏没有时间限制，最先到达终点的一方即为获胜。

操作方式：对准屏幕竖握手柄，以手腕为轴心旋转手柄，即可控制球前进或后退。



←掌握时机非常重要，尽量使比赛一气呵成，不要有太多停顿。

→如果被压扁的话，那么速度会受到极大的影响。

## 离子能量 (Ion the Prize)

游戏类型：1对1 激烈度：5

游戏规则：玩家需要准确将红绿两种球放入相应的罐子中积蓄离子能量。玩家只能控制上方的挡板左右倾斜，将落下的球送入对应的罐中，颜色放错的不算，到后来球落下的速度会越来越快。游戏没有时间限制，放对球最多的一方获胜。

操作方式：横握手柄，左右倾斜手柄即为控制挡板的左右倾斜。



←游戏的速度是逐步加快的，特别是最后的冲刺，简直恐怖。

→这个游戏的难度也和手柄的灵敏度有关，但主要是反应。

## 幸运炸弹 (You're the Bob-omb)

游戏类型：1对1 激烈度：3

游戏规则：玩家和对手要同时正确启动对方的炸弹。两人面前各有5个炸弹启动装置，其中只有一个可以引爆对方身后的炸弹。两人不能靠速度取胜，而是必须同时按开关，比运气。这个游戏没有时间限制，成功引爆对方炸弹即为获胜。

操作方式：双手横握手柄，十字键为左右移动，2键是启动炸弹引爆装置。



← 纯粹靠运气的游戏也就没什么好说的了，祝大家好运吧。

→菜鸟们完全可以用这个游戏挫一挫高手的锐气。

## 旋转阶梯 (Rotation Station)

游戏类型：1对1 激烈度：3

游戏规则：玩家要通过螺旋上升的阶梯，最后到达终点。旋转阶梯是方形排列，玩家每走一段都需要转换视角，以便看清前面的路。游戏分为两个阶段，到达最后的平台即为获胜。这个游戏没有限制时间，并且两个人之间无法互相干扰。

操作方式：双手横握手柄，左右倾斜手柄是转换视角，十字键移动，2键跳跃。



←调整视角是非常重要的，否则会令距离感变模糊。

→一旦掉落，就要重新开始。取胜也就没有什么机会了。

## 投篮大赛 (Cattle Ball Court)

游戏类型：1对1 激烈度：4

游戏规则：玩家需要将篮球准确地投入篮筐。屏幕上方有一个长条，中间是一个圆圈，当篮球标志经过圆圈时，便是投篮的最佳时机。如果是蘑菇经过圆圈的话，就要用按键的方式投篮。游戏没有限制时间，一共有20个球，准确率高的获胜。

操作方式：竖握手柄，做投篮动作即可投球。蘑菇出现时按A、B键投篮。



←这个游戏中也有捣乱的家伙，一定要注意及时改变操作方法。

→投篮的时机并不用非常准确，差不多挨边就能进去。

## 明星保龄 (Star Carnival Bowling)

游戏类型：附加游戏 难度：4

游戏规则：保龄球比赛。玩家只能左右移动，不能选择出球角度，也无法看到击球力度，完全是靠手感，包括球的左右旋转也是要自己摸索。这个游戏乍看起来很像《Wii Sports》里面的保龄球，但出手的感觉有很大差异，你必须在角色完成投球动作之前投球才行。游戏可以选择多人共用一只手柄，也可以选择打5局或者是标准的10局。

操作方式：竖握手柄，按A键挥舞手柄是投球，十字键控制移动，B键是看分数。



←掌握正确的手法是最难的，需要经常训练。

→由于可以使用Mii角色，于是看起来很亲切。

## 匹配图片 (Trial by Tile)

游戏类型：附加游戏 难度：2

游戏规则：在许多头像中选出指定图案。屏幕右侧是有很多头像的大图，左侧会出现这幅图片的一部分，要你找出这部分在大图中的位置。这个游戏一共分为三个阶段，每个阶段的难度都略有增加。也就是右边的图片会分得越来越细，头像变得非常多。每一个阶段都要找出5部分才算通过，最后累积用的时间就是你的比赛成绩。

操作方式：竖握手柄指向屏幕，光标用来寻找图片，按A、B键是确认。



←找到关键点就可以提升游戏的进行速度。

→游戏的三个阶段难度改变不是很大。

## 快速举旗 (Flagging Rights)

游戏类型：附加游戏 难度：5

游戏规则：与对方举起相同的旗。这个游戏需要用到双节棍手柄，也就是代表左右手中握的旗。当对面的Shy Guy举起某一支旗或者两支都举起的时候，你必须做出和他相同的动作。越往后，他举旗的速度就越快。大家还要注意的是，有时候他会做一些假动作骗你，你必须看清它确实举起了哪支旗后再模仿。游戏没有时间限制，只比次数。

操作方式：双手分别握双节棍和遥控器手柄，按照提示向上举起即可。




←对方举旗的速度会越来越快，一定要跟上。

→一旦失败，你就会被推到海里。

## 峡谷巡航 (Canyon Cruisers)

游戏类型：附加游戏 难度：4

游戏规则：峡谷中的疾速飚车。这个游戏的速度感很不错，但缺点就是因为手柄的感应灵敏度还有赛车的操作感问题，要求你必须对路面的状况有所熟悉，然后能够准确判断操作方式。这个游戏并没有什么复杂规则，就是用最短时间跑到终点就算胜利。但要注意路中间的障碍物，以及狭窄的隧道，撞上的话速度会受到非常大的影响。

操作方式：对准屏幕竖握手柄，左右旋转是控制方向，A键是油门，B键是刹车。




←本作的速度感还不错，这也和操作方法有关。

→与其说是车，不如说是小飞船。

## 乒乒争霸 (Table Menace)

游戏类型：附加游戏 难度：2

游戏规则：乒乓球比赛。游戏的方式很像《Wii的初体验》中的乒乓球游戏，不用玩家自己找位置，只需看准时机挥拍即可。这个游戏可以选择3种难度，每人各有4个发球局，每局只能发两球，不管得分与否都要进入下一个发球局，也就是一个人最多可以得16分。这个游戏主要考验反应，要挥拍及时，不用担心会把球打到台子的外面。

操作方式：竖握手柄，做向上抬手柄的动作是抛球，左右晃动手柄是击球。



←这个游戏的节奏挺快，比较考反应。

→左右移动是自动控制的，挥拍也不用注意角度。

## 方块解谜 (Puzzle Pillars)

游戏类型：附加游戏 难度：5

游戏规则：这个游戏有一定的难度，玩家可以移动任一竖列的方块左右移动，当有颜色相同的四列方块靠在一起时即可消去。这个游戏分为10级，每一级的起始时间都是60秒，但如果上一局耗时太多的话，下一局也会有所缩减。有的方块上会有勋章图案，而过关的条件就是消去的勋章数量。每一关的要求数量都会增加不少。

操作方式：对准屏幕竖握手柄，光标选择方块。按住A键拖动方块，B键上下旋转。




←游戏的关键就是看消去勋章的数量。

→这个游戏一旦失败可以原地再开始，也算降低难度。

## 饥饿暴怒 (Chomping Frenzy)

游戏类型：附加游戏 难度：4

游戏规则：给每个饥饿的铁球想要的食物。每个铁球的头上都会显示它们想吃什么，你需要准确地将食物送入它们的口中，它们的饥饿程度会用身体的颜色来表示，当变成红色时就是非常危险了，很可能导致游戏立即结束。这个游戏有不同的阶段，越往后难度越大，也就是铁球的数量会越来越多。游戏没有时间限制，只比数量。

操作方式：对准屏幕竖握手柄，按A、B键发射食物，十字键选择食物。



→给每个铁球喂吃的，目的就是让它们睡觉。

←铁球变红后，玩家只有自求多福了。

## 机动摩托 (Moped Mayhem)

游戏类型：附加游戏 难度：4

游戏规则：多人摩托车比赛。这个比赛中共有30个选手，场面非常宏大，但也因为人数太多，所以在最开始出发的时候要小心别撞到别人。比赛共有三个赛道可以选择，而比赛的成绩并不是看你取得的名次，而是看你所花费的时间。所以即便你没得到第一，但只要是突破了限制时间，或者不断刷新自己的纪录，就算是获胜。

操作方式：横卧手柄，左右倾斜手柄为控制摩托车的方向，2键是油门，1键是刹车。




→想要在最后的赛道取得第一，简直难如登天。

←30个人一起比赛，何其壮观！

## 关于迷你游戏

本作中的迷你游戏有70种以上，每一个的设计都非常新颖，再配合上Wii的遥控器手柄，特别是多人游戏时更是其乐无穷。本作中的绝大多数小游戏都是不需要双节棍手柄的，操作非常方便。《马里奥聚会8》的主线模式只有6个场景，而且规则都不复杂，关键就在于运气和对迷你游戏的熟练度。运气方面，我们无法为您指点提高，所以，以上我们为您介绍的是本作中迷你游戏的具体玩法。不过由于其中很多游戏毫无难度可言，我们不可能逐一介绍。另外还有同一个游戏在多个模式中出现的，由于玩法相同，所以我们也仅介绍其中一个模式。祝大家玩得开心！

面对着无尽的黑暗

唯一的希望——只有勇敢反抗才是

FINAL FANTASY 20th Anniversary

# FINAL FANTASY II

| PSP | 本刊译名：最终幻想 II | | | CERO A |
|---|---|---|---|---|
| | SQUARE・ENIX | 3990日元 | 2007年6月7日 | |
| 角色扮演 | UMD | 日版 | 1人 | 656KB |

## 战斗要领

●剑、枪、斧、杖和匕首是单手武器，可以和盾一起装备，也可以双手各持一把武器。弓是双手武器，但可以从后排发动攻击。两手都不装备武器时，角色会使用空手进行攻击，但如果有一只手装了盾，空手攻击的威力会半减。

●游戏中的防具分为盾、兜、铠和护手（小手）四种。装备盾需要一只手，也可以双手装盾，但这样角色就不能进行通常攻击了。兜、铠和护手每个角色只能装备一件。

●游戏中的魔法分为白魔法和黑魔法两种。白魔法长于回复和辅助，黑魔法长于攻击和扰乱。魔法要通过购买或在战斗中得到的魔法书习得，每名角色最多可以学会16种魔法。学会的魔法可以通过魔法菜单中的忘却（**わすれる**）消去，但再次习得时熟练度会回到最低等级。

●战斗时的队列有前列后列之分，前列可以使用任何武器进行攻击，后列只能使用弓和魔法发动进攻，但也不会承受来自敌人的通常攻击。在菜单中的队列（**たいれつ**）选项中可以变更成员的前后列位置。

●战斗中，在进行我方第一名成员的行动选择时同时按下L和R键，全队成员就会直接逃走。不过，逃走的判定和选项时并无区别，如果速度水平太低，仍然会逃走失败。

## 能力成长

FF2中没有等级概念，角色的各项数值会根据战斗中的不同行动而分别得到成长。能够成长的数值共有11项。在游戏中战斗一段时间之后，如果感觉队中成员的能力值不够理想，可以采取变换武器及队列的方法变更作战方式，使相应数值得到提升。

| 成长项目 | 成长方法 |
|---|---|
| HP | 在战斗中减少HP或多参加战斗 |
| MP | 在战斗中减少MP |
| 力量（**ちから**） | 在战斗中发动攻击 |
| 体力（**たいりょく**） | 在战斗中减少HP |
| 精神（**せいしん**） | 在战斗中使用白魔法 |
| 速度（**すばやさ**） | 承受敌人的攻击 |
| 知性（**ちせい**） | 在战斗中使用黑魔法 |
| 魔力（**まりょく**） | 在战斗中减少MP |
| 命中率（**めいちゅうりつ**） | 力量值提高或装备强力武器 |
| 回避率（**かいひりつ**） | 承受敌人的攻击或装备盾 |
| 魔法防御（**まほうぼうぎょ**） | 承受敌人的魔法攻击 |

## 关键词记忆系统

关键词记忆系统是本作的重要系统，直接关系到剧情能否顺利展开。当主角调查与关键词有关的NPC或地点时，屏幕下方会自动弹出关键词菜单，菜单中有三个选项：记忆（**おぼえる**）、询问（**たずねる**）和道具（**アイテム**）。

当主角和NPC谈话时，词句中有时会出现红颜色的单词，这些词就是关键词。此时在菜单中选择“记忆（**おぼえる**）”，就可以将关键词记录进关键词列表中。此后一旦发现与该关键词相关，并且弹出了关键词菜单的NPC，就可以选择“询问（**たずねる**）”并选中相应关键词进行查询。如果查询正确，就会引发事件，使游戏的流程得以继续。

游戏中，主角会得到一些剧情道具，有时需要对特定的NPC或地点使用剧情道具才能继续游戏。调查需要使用道具的NPC或地点时，关键词菜单一样会自动弹出，此时需要选择“道具（**アイテム**）”并选中相应的剧情道具，如果正确，同样会诱发剧情事件。

与主线发展有关的关键词操作在下面的流程中均已标明。

## 基本操作

键位设置可以在游戏菜单的“**コンフィグ**”选项中进行更改。在游戏中随时可以开启菜单及怪物图鉴，在怪物图鉴模式中可以使用L及R键来进行翻页。游戏支持随时存档，存档的选项就在菜单之中。另外，同时按下L、R、SELECT和START键可以快速复位，回到游戏的标题画面。

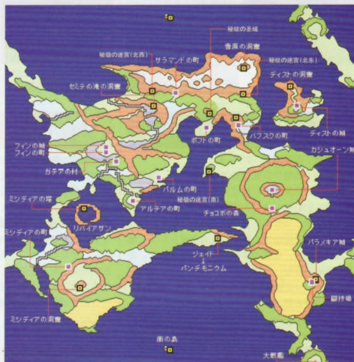
| 键位 | 作用 |
|---|---|
| 方向键 | 移动/光标移动 |
| ○ | 确定/调查/对话 |
| △ | 开启菜单 |
| □ | 开启怪物图鉴 |
| × | 取消 |

## 熟练度

本作在使用武器及魔法时存在熟练度概念。熟练度分为武器熟练度和魔法熟练度两大类，两类中又分别进行了详细划分。武器熟练度根据武器的类别来划分，魔法熟练度根据魔法的种别来划分。每位角色的熟练度都是分别计算的。

武器熟练度靠使用武器攻击来增加。武器熟练度共分剑、枪、斧、杖、匕首、弓和空手7种。使用某种武器发动通常攻击，其对应类别的武器熟练度就会上升。武器熟练度等级提升之后，使用同类武器时的攻击力和攻击次数也会随之上升。“空手”指不装备任何武器时的武器熟练度，使用空手攻击时就会上升。

武器熟练度靠使用魔法来增加。每一种魔法都对应一种熟练度，使用这种魔法时熟练度就会上升。魔法熟练度等级提升之后，使用该魔法时的威力与效力也会随之上升。




**通过对关键词的记忆与运用 打开冒险旅途中的希望之门**

# 在战火洗劫中失去容身之处的年轻人
# 决心为了追寻光明而踏上艰难的抗争之路

## OPENING

长久持续的和平
如今走到了尽头
帕拉梅基亚帝国的皇帝
从魔界唤出魔物
开始了世界征服的霸业

为了反抗
弗因王国成立了反乱军
却因为帝国军的总攻击
失去了王城
被迫撤退到边境小镇阿尔迪亚

此时
居住在弗因王国的四位年轻人
也因为敌人的攻击失去了双亲
只能从执拗追杀的敌人手中
奋力逃走……

弗里奥尼尔（フリオニール）、玛莉亚（マリア）、盖伊（ガイ）、莱因哈特（レインハルト）从帝国强大异常的军队手中艰难逃脱，奋力跑到弗因城外。站在山坡上的树林边，眼望着城中的战火，四个人的脸上写满了沉痛与凄凉。

然而，四个人连喘息一下的时间都没有，帝国的追兵就已经赶到了面前。

## BATTLE

黑骑士（くろきし）×4

剧情战斗。敌方的级数与我方相差悬殊，我方一两回合之内就会全军覆没。



将四人轻松击败的帝国骑士们将莱因哈特抓住，返身离去，阴暗的林中只剩下倒在地上的弗里奥尼尔、玛莉亚和盖伊。就在这时，从树林的另一边来了一支队伍……

## 阿尔迪亚（アルテア）

边境小镇阿尔迪亚（アルテア）建筑物中的一座魔法阵上，躺着昏迷不醒的弗里奥尼尔。原弗因王国公主希尔达（ヒルダ）和宫廷魔术师明羽（ミンウ）站在魔法阵两旁。

希尔达："明羽，他能得救吗？"

明羽："没问题，很快就会回复意识。我能感觉到很强的生命力。"

希尔达："从弗因那边逃难过来的时候，我看到这个负了重伤的孩子倒在路边。把他带到这里的时候，我还以为已经没救了……"

明羽："生命没有大碍。这个魔方阵能够增幅生命力，让他在里面静养就行了。"

希尔达："听你这样说我就放心了。那么先去参加会议吧，大家都已经到了。帝国正在巴弗斯克（バフスク）建造大战舰，那个完成之后，敌人的总攻击就要开始了。我们不能坐以待毙，必须想想办法。"

得知弗里奥尼尔没有生命危险，放下心来的公主步履匆匆地离开了房间。明羽又仔细检查了一下魔法阵上的弗里奥尼尔，也跟在公主后面走了出去。

片刻之后，弗里奥尼尔渐渐苏醒。看着眼前这个寂静而陌生的房间，弗里奥尼尔疑惑重重。

弗里奥尼尔："这……这里是……哪儿？对了！大家都怎么样了？莱因哈特！玛莉亚！盖伊！"

弗里奥尼尔急忙奔出屋外寻找自己的同伴，正好看到玛莉亚和盖伊迎面走来。

玛莉亚："弗里奥尼尔，你还活着！太好了……我……"

弗里奥尼尔："玛莉亚，盖伊，莱因哈特在哪里？"

盖伊："我们被弗因的公主救了。但是，莱因哈特不见了……"

弗里奥尼尔："是吗……不要紧，他一定还活着，一定……"

得知坏消息的弗里奥尼尔陷入了短暂的沉默。三个人一同向正厅走去。正厅的王座上，坐着希尔达公主，明羽侍立在王座旁边。

希尔达："看起来精神已经恢复了，太好了。你果然拥有强大的生命力。"

弗里奥尼尔："是你救了我们吧。真是万分感谢。公主……可能有点突然，但我有一个请求。请让我们加入反乱军吧！"

然而，希尔达公主轻轻地摇了摇头。

希尔达："不行。对于还不习惯战斗的你们来说，这样做只会白白牺牲性命。请赶快回到自己的家乡去吧。"

玛莉亚："我们已经没有家可以回了。受到了帝国军的攻击，双亲也……"

希尔达："……是这样吗……不过，还是不能让你们加入反乱军。如果无家可回，你们可以住在阿尔迪亚。只要记住暗号，你们就可以自由出入了。暗号是'野蔷薇（のばら）'，请一定要记牢。"

**○记忆（おぼえる）：野蔷薇（のばら）**

在希尔达公主的协助下，弗里奥尼尔等人总算有了暂时的栖身之所。虽然暂时无法加入反乱军，但弗里奥尼尔与帝国战斗的愿望依然未变，几个人决定，先回弗因城一趟，去看看现在的情况。

## CHECK

在阿尔迪亚镇上可以买到序盘使用的回复道具和基础魔法书。镇外会遇到一些初期的敌人，实力很弱，可以用来提升能力值及各种熟练度。如果在战斗中有同伴HP降到0而战斗不能，可以在镇上的教堂中复活。从镇外沿着树林一直向北走，回来到小镇加迪亚（ガデア），在这里可以进行补给和休息。继续沿着河道旁的树林向北方绕，就可以来到弗因城。注意移动时不要太靠近西边的平原，那里会出现级数很高的敌人，凭借序盘的实力很难战胜。进入弗因的街道后不要和帝国骑士打扮的人对话，否则会进入战斗，出现的敌人也是此时的主角无法应付的。

## 弗因（フィン）

小心避开帝国军的视线后，弗里奥尼尔等人潜入了弗因街上的酒场中。

酒场老板（酒场のマスター）："喂喂，随便跑到柜台里面来我会很难办啊！帝国这帮家伙，行事总是这么粗暴……"

**○向酒场老板（酒场のマスター）询问（たずねる）：野蔷薇（のばら）**

酒场老板："……这面墙上有道暗门，里面有个受伤的战士……你问我怎么办？我不想再呆在这里了，后面就交给你们吧。祝你们成功！"

酒场老板独自离去了。看看周围无人注意，弗里奥尼尔等人从旁边的暗门悄悄进入了右侧的隐藏房间。房间的床上躺着一位身负重伤的战士。看到有人进来，战士的脸上显现出如临大敌的神情。

战士："想把我卖给帝国吗？那样的话，先把我杀掉再说吧，我不想活着被俘……"

**○向战士（战士）询问（たずねる）：野蔷薇（のばら）**

战士："原来如此……你们是反乱军的人啊。我是斯科特（スコット），卡修昂（カシュオーン）的王子。"

弗里奥尼尔："什么，你是！我听说你已经战死了……太好了，原来你还活着！"

斯科特："是啊，不过……也不会活太长了。我有事要拜托你们，请把我的话传达给我的弟弟哥顿（ゴードン），告诉他'你有非常优秀的能力，请再给自己一点自信'……还有……请告诉弗因王，弗因之所以会战败，都是由于波根（ボーゲン）伯爵的背叛。他现在已经是帝国的将军……"

斯科特艰难地喘息片刻，又接着说了下去。

斯科特："还有……请告诉希尔达，我爱她……不，还是不要告诉她这些了。死者的告白，只会让她感到痛苦……"

就在这时，玛莉亚突然抢到了斯科特的床前，脸上带着焦急的神色。

玛莉亚："请问……你知道我哥哥莱因哈特的下落吗？"

斯科特："不清楚……没能帮上你的忙，真是抱歉……"

斯科特挣扎着起身下床，把一枚戒指递到了玛莉亚面前。

斯科特："我的这枚戒指（リング）就交给你们吧。它一定会派上用场的……大概是说了太多话的原因……我累了。让我睡一会儿……好吗……"

话音未落，斯科特倒在了地上，瞑目而逝。众人沉痛之余，只得默默收起了斯科特临终时托付的那枚戒指。弗里奥尼尔、玛莉亚和盖伊离开弗因，返回了阿尔迪亚。

**○获得剧情道具：戒指（リング）**

## 阿尔迪亚（アルテア）

回到了阿尔迪亚的弗里奥尼尔先找到独自一人在镇中徘徊的哥顿，向他传达了斯科特的话。随后，在反乱军根据地，弗里奥尼尔将斯科特的戒指递到了希尔达公主面前。

**○向希尔达（ヒルダ）使用道具（アイテム）：戒指（リング）**

希尔达："这枚戒指是斯科特的东西！他……他还活着吗？"

弗里奥尼尔："我们在弗因的镇上遇到了王子。他把这枚戒指交给我们，就……"

希尔达："是吗……他……说过……什么话吗？"

弗里奥尼尔："……不，没有……公主，请你收下这枚戒指吧。"

希尔达："……不，这枚戒指还是由你来保存吧……它是和拥有勇气的人相称的东西。你们潜入弗因又成功归还，看来是我低估你们的力量了。请你们一定要将力量借给反乱军。为了获得魔法金属'秘银（ミスリル）'，我们需要强大的战士。"

**○记忆（おぼえる）：秘银（ミスリル）**

**○向希尔达（ヒルダ）询问（たずねる）：秘银（ミスリル）**

希尔达："在弗因的战斗中，我们由于装备相差悬殊才败北。帝国士兵使用的都是秘银打造的武器和铠甲，帝国一定在什么地方发现了秘银。我命一位居住在沙拉曼德（サラマンド），名为约瑟夫（ヨーゼフ）的人前去调查秘银的出处……但到现在还没有联络传来，情况不明。你们能不能和明羽一起到沙拉曼德去一趟呢？"

弗里奥尼尔点头同意，将视线转向了站在一旁的明羽。

明羽："话我已听到了，我一直在等待着你们。要到沙拉曼德去，必须经过港口城镇帕尔姆（パルム）。你们可以使用我的独木舟（カヌー）。"

**○同伴入队：明羽（ミンウ）**

**○获得剧情物品：独木舟（カヌー）**

## CHECK

拿到独木舟之后，主角就可以在地图上的河川和湖泊（浅蓝色的水域）中自由移动了。穿过阿尔迪亚上方的湖泊向东，就可以到达帕尔姆（パルム）。在帕尔姆

入口处与水手对话并支付32G，然后出镇登上镇口的帆船，就可以坐船穿越海洋，来到珀夫特（ポフト）。如果希望沿途修炼能力值，也可以不坐船，从帕尔姆直接向北，沿着海岸线一路绕过去，也可以到达珀夫特。从珀夫特继续向西北方向前进，就可以到达沙拉曼德（サラマンド）。

## 沙拉曼德（サラマンド）

经过长途跋涉，一行人终于到达了北方的雪原城镇沙拉曼德。在一所并不显眼的民居中，弗里奥尼尔见到了约瑟夫。

约瑟夫："找我有什么事？"

○向约瑟夫（ヨーゼフ）询问（たずねる）：秘银（ミスリル）

弗里奥尼尔说明了奉公主之命前来打探秘银消息的来意。然而，约瑟夫的目光躲躲闪闪，似乎并不愿谈起这个话题。

约瑟夫："……秘、秘银嘛……我还没有找到。线索倒是已经有了……不行，我不能对来历不明的人说再多的话，你们最好先证明一下自己的身份。现在镇上的人正在塞米迪瀑布（セミテの滝）的洞窟里被强迫做工，如果你们能救出这些人，我就相信你们。"

面对不肯再多说一句话的约瑟夫，众人也无可奈何，只好先依约瑟夫所说前往塞米迪瀑布救人。

### CHECK

从沙拉曼德镇出来后一路向西直至看到水面，向南进入河道，从山谷间的河川一路向东折回，就可以看到塞米迪瀑布的洞窟（セミテ滝の洞窟）。洞窟共分5层，其中第2层和第3层的尽头有一些并排的房间，这些房间中只有一间是正确路线，其余都是每一步都会遇敌的陷阱屋。除非想练能力，否则不要轻易踏入。两层的正确房间都是最左边一间。在第3层的牢房中发生事件后继续向下走，就可以在第5层拿到剧情道具。

另外，从沙拉曼德镇镇外向西行进时会经过本作中的新增场景"秘纹的迷宫"，迷宫中可能会出现较强的敌人，如果想挑战，最好事先做好准备。

"秘纹的迷宫"共有三座，分别位于沙拉曼德东西两个方向的雪山脚下，以及巴弗斯克（バフスク）西南方的半岛边缘。每个迷宫入口处都有一个传送点，调查之后会开启关键词菜单，玩家随意选择一个关键词后，就会被传送到相应的版面。游戏中的每个关键词都对应一个版面，解开各版面的谜题后和NPC对话，就有可能获得新的关键词。各版面中都有关键词传送点，通过获得的新关键词不断更换版面，就能逐渐深入迷宫（如不想继续深入，在各版面的传送点处调查后选择不输入关键词，就能返回地面），直至传送到最底层，打倒BOSS。三个"秘纹的迷宫"都打穿后，就可以去珀夫特（ポフト）正北方小山上的隐藏场景"秘纹的圣域"和隐藏BOSS发生战斗。"秘纹的迷宫"中敌人的实力和宝箱中宝物的珍贵程度会根据玩家所选词汇顺序的不同而发生改变，如果选择得当，会出现非常强力的装备，不妨随时前来挑战。

## 塞米迪瀑布洞窟（セミテ滝の洞窟）

弗里奥尼尔等人在幽暗的洞窟里一路向下摸索，闯过了帝国士兵和怪物们的围追堵截，终于冲入了洞窟尽头关着沙拉曼德居民们的牢房。可是，众人在这里却看到了意外的人物——阿尔迪亚有名的义贼波尔（ポール）。波尔身边，还站着一位年幼的女孩子。

波尔："这不是弗里奥尼尔吗！哎呀——这回得救了。这孩子是约瑟夫的女儿涅莉（ネリー），波根这家伙，把这孩子当成人质威胁约瑟夫。我听说希尔达公主让你们来这里带秘银回去，就想比你们先一步找到秘银。我轻松打探到秘银藏在这里，可来到之后却因为大意而落到了这步田地。"

波尔说到这里，苦笑着摇了摇头。

波尔："看样子，这次没有我展示身手的份儿了，我先带大家逃出去啦。后会有期。谢啦！"

波尔领着涅莉和其他村民向地上逃去。弗里奥尼尔等人则为了寻找秘银而继续向洞窟深处冲去。

## 塞米迪瀑布洞窟（セミテ滝の洞窟）

帝国军兵士："这……反乱军居然都跑到这里来了……没办法，就在这里干掉你们吧！"

### BATTLE

尖兵（サージェント）×1

帝国军的高级士兵，虽然不会用什么特殊的招数，但攻击力和防御力都不可小看，会心一击的威力非常可怕。如果前面的战斗中注意进行了魔法的学习和锻炼，战斗会变得轻松一些。战斗后，在帝国军士兵身后的宝箱中可以拿到秘银。

○获得剧情道具：秘银（ミスリル）

## 阿尔迪亚（アルテア）

拿到了秘银的弗里奥尼尔匆匆赶回阿尔迪亚。在反乱军根据地，一行人见到了正在为帝国秘密建造计划而担忧的希尔达公主。

希尔达："在弗因的战斗中，帝国也受到了很大的损害。为了弥补战斗力，他们正在巴弗斯克（バフスク）建造大战舰……"

○记忆（おぼえる）：大战舰（大战舰）

○向希尔达（ヒルダ）使用道具（アイテム）：秘银（ミスリル）

弗里奥尼尔拿出了在塞米迪瀑布得到的秘银。看到秘银，希尔达公主忧心忡忡的面容上显现出了惊喜的神情。

希尔达："那个……是秘银！有了这个就可以和帝国以对等的条件战斗了！请赶紧把它交给镇上武器屋的托布尔（トブール），他一定能打造出最强的装备！"

于是，弗里奥尼尔拿着秘银找到了镇上的武器店。一位银髯老者在店中悠闲地走来走去。弗里奥尼尔知道这就是隐姓埋名的锻造师托布尔，便上前打招呼，谁知，不认识弗里奥尼尔的老人却装起了糊涂。

托布尔："找我一个老头子有何贵干……"

○向托布尔（トブール）使用道具（アイテム）：秘银（ミスリル）

弗里奥尼尔急忙说明来意，并拿出了秘银。看到这种可以锻造高级武具的贵金属，老人的眼中突然放出了光彩。

托布尔："噢噢！是秘银！我一直盼望着用它打造武器盔甲的一天呢！好，这事就交给我吧！我会不断打造出上等的剑和铠甲的！很久没有这么技痒了！嘿嘿！"

兴奋的托布尔忙不迭抱着秘银向店里面的锻台走去。走到一半，老人像想起了什么似的，又向着弗里奥尼尔等人走了回来。

托布尔："对了，打好的武器防具在店里就可以买到了。这下子要忙碌起来喽！"

转眼之间，小小的武器店里响起了铿锵有力的锻打声音，声音中传出了希望与活力。秘银的事算是告一段落了，但弗里奥尼尔对希尔达公主提起的大战舰感到担忧，便又回到了公主的王座之前。

○向希尔达（ヒルダ）询问（たずねる）：大战舰（大战舰）

希尔达："大战舰是将飞空艇大型化之后，装设上很多武器建造出来的。帝国逼迫巴弗斯克的人们为他们建造大战舰。"

○记忆（おぼえる）：飞空艇（飞空艇）

○向希尔达（ヒルダ）询问（たずねる）：飞空艇（飞空艇）

希尔达："飞空艇是一个名叫希德的男人制造的。他曾经是弗因白骑士团的首领，但由于身心都被飞空艇的魅力虏获而离开了弗因。他现在住在珀夫特的镇上，用飞空艇承载旅客并收取费用，然后又将得到的金钱全部用在提升飞空艇的性能上。"

决心去巴弗斯克一探究竟的弗里奥尼尔为了得到希德的帮助而向着珀夫特赶去。

### CHECK

主角将秘银交给托布尔之后，阿尔迪亚的店里就开始出售秘银系列的武器防具。在希尔达公主处完成关键词"大战舰"和"飞空艇"的记忆之后，就可以出发去珀夫特（ポフト）。在酒场中和希德身后的手下对话就可以支付金钱乘坐飞空艇。此时选择"バフスク"并支付100G，就可以到达巴弗斯克（バフスク）。

## 巴弗斯克（バフスク）

弗里奥尼尔等人乘坐希德的飞空艇到达了日暮小镇巴弗斯克。这里依然有大量帝国军活动，但防守却颇为松懈，帝国军人们对弗里奥尼尔等人的活动也不加过问。在镇子的中央，一个相貌可憎的贵族正扯着嗓子对周围的镇民呼来喝去。

波根："快、快、快、快！快干活！能早一天完成就早一天完成！那样我就能更加出人头地了！"

弗里奥尼尔知道这个人就是背叛了弗因王国的波根伯爵，但为了不打草惊蛇，并没有走上前去。众人来到镇子西南的角落，看到一个帝国军人正在自言自语。

兵士："最近，这里的司令官换成了波根大人。比起暗黑骑士（ダークナイト）的时候，现在我们可轻松多了。不过，那种家伙居然是帝国的将军？他只是个傻瓜……喂！刚才的话你们就当没听见好了。"

○向兵士询问（たずねる）：大战舰（大战舰）

兵士："来破坏大战舰的人就是你们吗？我是反乱军的成员。从这里向前走有一个下水道的入口，从那里就能到大战舰那那边去。好了，说太多话会令人起疑，加油吧！"

## 巴弗斯克的洞窟（バフスクの洞窟）1F

众人从兵士身后道路尽头的下水道入口进入了巴弗斯克的洞窟（バフスクの洞窟），向着地上绕去。谁知，就在中途，一位戴着覆面头盔，身着重甲的暗黑骑士拦住了众人的去路。

暗黑骑士："大战舰已经建造完成了——在我的暗中指挥之下。放弃抵抗臣服于皇帝陛下吧，这是你们反乱军残存下来的最佳选择。仔细考虑一下吧，后会有期。"

用低沉的声音说完这番话，暗黑骑士转身走远了。紧接着，波根也从洞窟另一端跑来，脸上带着得意的狞笑。

波根："嘿嘿，看来你们是白跑一趟了。活——该！"

弗里奥尼尔等人追在波根身后跑出了洞窟，可是已经晚了一步。帝国的大战舰已经缓缓升空，带着轰鸣声消失在了远方的天际。

众人只得折回洞窟，沿着方才波根跑来的方向找去。在波根的房间里，众人找到了帝国的通行证（つうこうしょう）。

○获得剧情道具：通行证（つうこうしょう）

### CHECK

从波根房间右边的转移点可以直接回到地上，从北边绕过山脉就可以回到珀夫特。

## 珀夫特（ポフト）

对大战舰的去向感到担心的弗里奥尼尔一行急忙向着阿尔迪亚赶去。途经珀夫特的时候，众人看到，这个原本宁静的城镇已经满目疮痍。镇上的人们告诉弗里奥尼尔，这里已经遭受了大战舰的洗劫。众人担心希德，急忙冲进已经千疮百孔的酒馆，谁知希德却依然一脸平静地坐在原来的桌子旁边。

○向希德（シド）询问（たずねる）：大战舰（大战舰）

希德："把大战舰的引擎炸掉不就行了。这样一来，那个大家伙就会发生大爆炸。"

○向希德（シド）询问（たずねる）：飞空艇（飞空艇）

希德："飞空艇是通过太阳之炎（たいようのほのお）发动的，大战舰八成也一样。"

○记忆（おぼえる）：太阳之炎（たいようのほのお）

○向希德（シド）询问（たずねる）：太阳之炎（たいようのほのお）

希德："太阳之炎控制起来非常难，火太多了，引擎就会暴走，进而发生爆炸。"

## 阿尔迪亚（アルテア）

知晓了破坏大战舰方法的弗里奥尼尔等人赶回阿尔迪亚，发现这里也同样受到过猛烈的袭击。众人急忙进入反乱军根据地，看到公主安然无恙，这才松了一口气。看到弗里奥尼尔，公主的脸上满是悲伤的神情。

希尔达："由于大战舰的攻击，镇上的人负伤惨重。父王也因为这件事受到了不小的打击，病情逐渐恶化……我虽然不想说不好的话，但……父王的命，可能已经不长了……"

听到公主的话，众人都焦急起来。弗里奥尼尔、玛莉亚和盖伊不约而同地将视线转向了明羽。

玛莉亚："明羽，你不能想想办法吗？"

然而，明羽只是缓缓地摇了摇头。众人都陷入了沉默。

明羽："……有生命的东西总有一天会死去的。但是，救助处于痛苦中的人们是我的使命。我必须留下来治疗这里的人们，就在这里和你们分别吧。弗里奥尼尔，世界的命运现在就系在你的手里，请你一定尽快破坏大战舰。"

○同伴离队：明羽（ミンウ）

○向希尔达（ヒルダ）询问（たずねる）：太阳之炎（たいようのほのお）

希尔达："太阳之炎是卡修昂的象征，至今还在城中一层熊熊燃烧。我曾经在斯科特和哥顿的谈话中听到过一点关于太阳之炎的事。例如，这种火无法通过普通的火把进行转移……"

弗里奥尼尔："希德说，如果使用太阳之炎，说不定可以破坏大战舰。"

希尔达："真的吗！那务必请你们赶快前去，希德的飞空艇应该会把你们带到卡修昂去的。不过……应该怎样把太阳之炎带回来呢？"

在正厅向右走廊的尽头，弗里奥尼尔等人走进了弗因王（フィン王）病榻所在的房间。明羽站在病床边为老王进行着治疗。提到大战舰的攻击，老王痛苦不堪。

弗因王："因为大战舰的攻击，很多人都死去了……是不是向帝国投降会好一点呢……"

○向弗因王（フィン王）询问（たずねる）：太阳之炎（たいようのほのお）

弗因王："斯科特为了在战败时也能保护太阳之炎，对卡修昂的城门实行了封印。想打开那道门，需要用女神之铃（めがみのベル）……"

○记忆（おぼえる）：女神之铃（めがみのベル）

○向弗因王（フィン王）询问（たずねる）：女神之铃（めがみのベル）

弗因王："铃所在的地方，只有卡修昂一族知晓……"

○向明羽（ミンウ）询问（たずねる）：太阳之炎（たいようのほのお）

明羽："卡修昂王国每三年会召开一次炎之祭礼，那时，会将太阳之炎转移到艾基尔的火把（エギルのたいまつ）上，并对圣火台进行清扫。"

○向明羽（ミンウ）询问（たずねる）：女神之铃（めがみのベル）

明羽："哥顿应该知道铃的所在。但是，他现在不知到什么地方去了……如果是和斯科特、哥顿相熟的人，应该会知道些什么线索。"

## 沙拉曼德（サラマンド）

众人从珀夫特乘坐希德的飞空艇来到了沙拉曼德（200G），见到了约瑟夫。此时，女儿涅莉已经回到了约瑟夫的身边。面对救出了自己女儿的人，约瑟夫显得有些不好意思。

约瑟夫："是你们救了我的女儿，谢谢你们。波根那个家伙，用我的女儿来要挟我……真的很抱歉！如果有我能做到的事，请一定对我说。"

○向约瑟夫（ヨーゼフ）询问（たずねる）：女神之铃（めがみのベル）

约瑟夫："想到雪原洞窟去的话，没有我的雪上船（せつじょうせん）是不可能的。雪上船现在被隐藏在矿山里。矿山一层有块蓝色岩石，那就是标记，在它右上方的墙壁后面有个隐藏的房间。寻找秘银的时候我没能帮上忙，实在惭愧。这次，就让我来助反乱军一臂之力吧。事不宜迟，我们快走。"

○同伴入队：约瑟夫（ヨーゼフ）

一行人来到了塞米迪瀑布的洞窟，在入口西边不远处转而向北，看到了一块蓝色的岩石。约瑟夫来到岩石右边的角落里扳动机关，右边出现了一条隐藏通道。在秘密房间中，众人拿到了约瑟夫藏起来的雪上船（せつじょうせん）。

○获得剧情道具：雪上船（せつじょうせん）

### CHECK

拿到雪上船之后，主角就可以在地图的雪地上行走了。从沙拉曼德（サラマンド）沿着山脉一直向西北方向走，可以看到一个通向东方雪原的入口，从这里坐雪上船一路向东，就可以到达雪原的洞窟（雪原の洞窟）。

## 雪原的洞窟（雪原の洞窟）

在洞窟地下五层东南角的小房间中，众人看到一群在冰水中嬉游的巨型海狸（ジャイアントビーバー）。盖伊说自己懂得这些动物的话，走上前去，向洞窟最深处的一只出言相询。

○向巨型海狸（ジャイアントビーバー）询问（たずねる）：女神之铃（めがみのベル）

盖伊："……它说，这个房间右墙后面有条通道，通道尽头有一只怪物守护着女神之铃，而铃就在墙壁里面。"

### CHECK

从房间右上角的隐藏通道向右走，就能进入雪原的洞窟（雪原の洞窟）地下六层。到达这一层右下角后会进行BOSS战。

### BATTLE

金刚玳瑁（アダマンタイマイ）

雪原洞窟的BOSS金刚玳瑁物理防御和魔法防御都很高，要做好稳扎稳打的准备。不过，这个BOSS使用的基本只是单体的普通攻击，注意回复就没有太大危险。



○获得剧情道具：女神之铃（めがみのベル）

众人经由墙壁后面的捷径返回地上，却在洞窟的出口处遇到了气急败坏的波根。

波根："该死！你们已经拿到女神之铃了！都是因为你们，我好不容易得到的地位又要完了……如果这次失败，皇帝不会饶恕我的！回到帝国肯定会被处以死刑！不过，我也算是个军人，反正都是死……我要拉你们一起上路！"

### BATTLE

波根（ボーゲン）

波根的攻击力很低，只是会不断使用高级回复要给自己回复HP，集中攻击力猛攻就能轻松击倒。



波根："嘿嘿……我输了……但是你们也没赢……这个洞窟里已经布下了陷阱，这是我给你们最后的礼物！哈哈哈……我会先去地狱等着你们！"

波根倒在地上死去了。与此同时，一块巨大的岩石突然冲破岩壁向众人滚来。眼看来不及逃脱，约瑟夫转过身来，用全身之力顶住了岩石。

约瑟夫："快！快走！"

盖伊："我们……不能丢下你！"

约瑟夫："不好意思……已经……撑不住了……快走……！"

眼看事态紧急，弗里奥尼尔、玛莉亚和盖伊只得转身向洞外跑去。

约瑟夫："后面的事……拜托了……涅、涅莉——！"

弗里奥尼尔："约瑟夫——！"

○同伴离队：约瑟夫（ヨーゼフ）

## 阿尔迪亚（アルテア）

弗里奥尼尔等人带着用巨大代价换来的女神之铃回到阿尔迪亚，见到了希尔达公主。闻听约瑟夫的死讯，公主不禁黯然神伤。

希尔达："……为了得到女神之铃，约瑟夫……"

低头沉默片刻后，希尔达公主抬起头来。

希尔达："……我们不能让约瑟夫的死白费。请你们立刻拿着女神之铃到卡修昂城去，有了它，你们就可以进入城的内部。现在的事态已经不容耽搁。等你们回来的时候，我会拜托希德乘飞空艇去迎接你们的。"

## 卡修昂（カシュオーン）

众人又一次在珀夫特乘上了飞空艇，来到了位于遥远东方的卡修昂（400G）。在神秘的卡修昂城大门前，弗里奥尼尔拿出了女神之铃。

○对城门使用道具（アイテム）：女神之铃（めがみのベル）

在铃声中，城门的封印被打开了。众人踏进城门，却意外地看到了哥顿。

哥顿："我也是回来取太阳之炎的……我还以为如今能打开城门的只有我一个人。我本来想去寻找艾基尔的火把，但城里面成了魔物的巢穴。一个人无法前进，我又不能空着手回去，正在这里不知如何是好……"

玛莉亚："你对城里的情况知道得很详细吧？能不能给我们带路？"

哥顿："这座城里充满了谜团，内部的情况我也不是很清楚，领路我恐怕难以胜任……不过，我想和你们一起战斗。能不能让我和你们同行呢？"

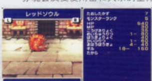
○同伴入队：哥顿（ゴードン）

众人一路向城上走去，从第5层左下角的通道返回第4层的封闭区域，在房间中见到了守护"艾基尔的火把"的魔物。

### BATTLE

赤魂（レッドソウル）

赤魂会反复使用雷和火系的全体魔法进行攻击，但伤害程度一般，注意回复就可取胜。胜利后，主角就能在宝箱中获得艾基尔的火把。



○获得剧情道具：艾基尔的火把（エギルのたいまつ）

○对太阳之炎（たいようのほのお）使用道具（アイテム）：艾基尔的火把（エギルのたいまつ）

回到卡修昂城1层，弗里奥尼尔将太阳之炎转移到了艾基尔的火把上。然而，当众人走出城外时，却看到帝国的大战舰正在追逐希德的飞空艇。众人急忙向着南面追了下去。

### CHECK

从卡修昂城的出口处直线向下走，能到达隐藏场景"陆行鸟之森（チョコボの森）"。和场景中的陆行鸟对话，之后地图上就会出现陆行鸟。让主角和陆行鸟重合后按○键，就可以暂时乘坐陆行鸟移动。乘陆行鸟移动时不会遇到敌人，但不能进入城镇，一定要再按○键下陆行鸟才可以。而且，主角只要一下陆行鸟，陆行鸟就会跑回"陆行鸟之森"去。

## 大战舰（大战舰）

穿越卡修昂南部的广袤沙漠，众人在一片平原上发现了帝国军的大战舰。在战舰的入口处，帝国军的士兵

拦住了弗里奥尼尔一行人。

守卫："你们是什么人？"

○向守卫（见张り）使用道具（アイテム）：通行证（つうこうしょう）

守卫："失礼了！请通过！哦，已经到交班的时间了……那么，我先告退了。"

在戒备重重的大战舰中，弗里奥尼尔等人艰难地向内部摸索。在第二层的牢房中，众人见到了被囚禁的希尔达和希德。

希尔达："你们来救我了……我本来想自己去迎接你们，结果……真的很抱歉。你们能来救我，我从心底表示感谢。"

希德："礼节以后再说吧！我先和公主到飞空艇那边去了！你们赶紧去找引擎，把火扔进去，然后立刻赶过来！晚了的话，我就丢下你们不管了！"

希德带着希尔达公主离开了牢房。弗里奥尼尔等人则继续深入，一直来到5层的动力室。弗里奥尼尔将太阳之炎投进了大战舰的引擎中。

○对引擎（エンジン）使用道具（アイテム）：太阳之炎（たいようのほのお）

一阵耀眼的闪光之后，引擎开始爆炸。暗黑骑士匆忙赶来，对眼前的景象惊愕不已。

暗黑骑士："什么……引擎竟然？"

玛莉亚："咦！这个声音……"

弗里奥尼尔："快走！玛莉亚！马上要爆炸了！快跑到希德的飞空艇上！"

## 阿尔迪亚（アルテア）

帝国的大战舰在激烈的爆炸声中灰飞烟灭。弗里奥尼尔等人乘坐希德的飞空艇迅速逃离，回到了阿尔迪亚。可是，弗里奥尼尔进入反乱军根据地后，却听到了弗因王病危的消息。弗里奥尼尔和哥顿急忙赶到弗因王的病榻边，明羽此时也在这里。

弗因王："哥顿……明羽……还有，弗里奥尼尔……我有些最后的请求要拜托你们，你们能不能听我说呢……"

众人闻言，心下黯然，但无人开言。大家都静静听着老王的话。

弗因王："哥顿……你真是变得可靠多了……我将军队的指挥权交给你！请你助希尔达一臂之力吧……"

哥顿："是！我以我的生命起誓。"

弗因王："明羽……你应该知道'当世界的危机到来，就是解开终极魔法封印之时'这个传说吧……我觉得现在就是那个时刻，你认为如何……？"

明羽："是……我也有同感。我立刻去解除阿尔迪玛（アルテマ）的封印！"

弗因王："最后，弗里奥尼尔……我想请你去一趟龙骑士团之城迪斯特（ディスト）……龙骑士团虽然已经在帝国的攻击中全军覆没，但那个高贵的龙骑士团中……一定还有幸存者留下来……为了和强大的帝国作战，飞龙和龙骑士的力量是不可或缺的……"

弗里奥尼尔静静地点了点头。

弗因王："只要大家把力量集合在一起，胜利之日一定会到来的。拜托了……诸位……还有，我的女儿……希尔达……也……"

兵士："陛下——！"

弗因王死去了。长久的静穆之后，哥顿站起身来。

哥顿："……现在，不是我们在这里悲伤的时候……我们要遵从王的遗言，去完成我们各自的使命！"

○同伴离队：哥顿（ゴードン）

众人各自下定决心，准备分头执行老王临终托付的任务。为了了解龙骑士的事情，弗里奥尼尔到正厅去找哥顿。

哥顿："皇帝进攻迪斯特的时候，任何人都以为只是场小战斗。谁知，皇帝惧怕龙骑士的力量，从一开始就想把龙骑士斩尽杀绝……"

○记忆（おぼえる）：龙骑士（龙骑士）

○向哥顿（ゴードン）询问（たずねる）：龙骑士（龙骑士）

哥顿："据说，龙骑士一族能够听懂飞龙的语言。"

○记忆（おぼえる）：飞龙（飞龙）

○向哥顿（ゴードン）询问（たずねる）：飞龙（飞龙）

哥顿："只要去迪斯特，说不定还能找到活下来的飞龙。只要有飞龙在，就能形成非常强大的力量。在帕尔姆应该能找到去迪斯特的船。"

## 帕尔姆（パルム）

众人听从哥顿的建议来到帕尔姆，却看到一位水手打扮的陌生女子。女子见到弗里奥尼尔几个人，立刻迎上前来。

女船员："你们在找去迪斯特的船吧？你们太幸运了！我的船正好要到迪斯特去。你们坐不坐？"

闻听此言，玛莉亚眉头一皱，悄悄把弗里奥尼尔拉到了一边。

玛莉亚："喂，弗里奥尼尔……你不觉得这有点太凑巧了吗？"

弗里奥尼尔："……可是，现在又没有其它去迪斯特的船。我们只能相信她了。"

女船员："我叫雷拉（レイラ）！我在镇外等着你们，准备好了就马上来吧！"

没有别的办法之下，弗里奥尼尔、玛莉亚和盖伊从帕尔姆东边登上了雷拉的船。可是，船行到大海中央，雷拉和手下却突然包围了三人。

雷拉："竟然相信海盗的话，你们也真够笨的了。把你们身上的东西全都留下，我可以饶你们一命……怎么？想打吗？真是愚蠢得无可救药……弟兄们，解决他们！"

### BATTLE

海盗（かいぞく）×8

海盗们虽然人多势众，但实际上没有后排攻击能力，前排没被打倒之前后排是不会攻击过来的，慢慢收拾即可。

雷拉："去，我们居然输了……没什么话好说了，随你们处置吧！"

打输的雷拉摆出一副破罐破摔的架势，可听到弗里奥尼尔的话之后，却不禁惊愕地睁大了眼睛。

雷拉："……一起和帝国战斗？和我们这些流寇一起吗？"

沉思片刻之后，雷拉突然爆发出爽朗的笑声。

雷拉："哈哈哈！有意思！弟兄们，这回算是有正事做了！好吧！到迪斯特也好到世界尽头也好，我们都跟你去！"

○同伴入队：雷拉（レイラ）

### CHECK

雷拉加入之后，主角就可以使用帆船在海洋（深蓝色的水域）中自由移动了。但是，帆船地停靠地点是不能改变的，从什么地方下船，就只能从什么地方上船。顺着海洋一路向南，穿过卡修昂（カシュオーン）西边的海峡，再转向东南方，就能来到迪斯特（ディスト）城所在的岛屿。

## 迪斯特城（ディストの城）

经过长途的海上航行，众人来到了位于岛屿上的迪斯特。刚一进城，众人就遇到了一个孩子。可是，孩子对弗里奥尼尔等人并不友好。

孩子："回去！别过来！我让妈妈教训你们——！"

孩子喊完这句话，就消失在了城的深处。在城堡二层中央的房间前，众人看到了孩子和它的母亲。然而让众人感到疑惑的是，城内似乎已经没有别的人在了。

母亲："我是这孩子的母亲……这孩子给你们添麻烦了，真是不好意思。我丈夫原先是龙骑士，可是被帝国杀死了……只有我们活了下来。这孩子房间的后面藏着存活下来的最后一条飞龙，它总像要对我说些什么，可我听不懂它的话……不过，如果有了吊饰（ペンダント）就可以和飞龙对话。北边有一个迪斯特洞窟（ディストの洞窟），去那里的地下二层，说不定就能找到吊饰……"

○向母亲（母亲）询问（たずねる）：龙骑士（龙骑士）

母亲："龙骑士们进行了勇敢的战斗。可是，卑劣的皇帝在飞龙的饮用水中下了毒，可怜的飞龙们全部被毒死了。失去了飞龙的龙骑士陆续被帝国军杀死……"

### CHECK

在迪斯特（ディスト）的宝箱中可以找到很多贵重道具：旅行帐篷（コテージ），在地图上使用可以回复全部HP和MP；独角兽之角（ユニコーンのつの）：回复己方全体的异常状态；贤者的智慧（けんじゃのちえ）：在战斗中使己方一人的知识值变成99；圣者之心（せいじゃのこころ）：在战斗中使己方一人的精神值变成99。注意，这些道具都只能使用一次，用完就会消失。

从迪斯特城向北走就可以到达迪斯特洞窟（ディストの洞窟）。从1层向右下至2层，调查龙骑士的头盔，就能得到吊饰（ペンダント）。

○获得剧情道具：吊饰（ペンダント）

得到吊饰之后，众人赶回迪斯特城，来到了伏在房间深处的飞龙面前。

弗里奥尼尔："飞龙！我们想打倒帝国军，你们一族的仇人！能不能把力量借给我们？"

飞龙："大战中中的毒已经遍及我的全身。我已经……快要死去了……"

向飞龙（飞龙）询问（たずねる）：飞龙（飞龙）

飞龙："这是我最后的愿望……请把这颗卵浸入北面洞窟的生命之泉中。这是最后一颗飞龙之卵（ひりゅうのたまご）……不把它浸入命之泉，它就会因为干涸而死去……"

○获得剧情物品：飞龙之卵（ひりゅうのたまご）

## 迪斯特洞窟（ディストの洞窟）B5F

得到了飞龙之卵的弗里奥尼尔再次进入迪斯特洞窟，一路到达地下5层的最深处的命之泉。可是，一群觊觎飞龙之卵的魔兽正在泉水前严阵以待。

### BATTLE

奇美拉（キマイラ）×3

奇美拉的通常攻击威力并不高，但会使用非常强力的全体魔法，如果连续施放，我方的处境会很危险。应当速战速决，短时间内减少敌人的数量。

○对命之泉（命の泉）使用道具（アイテム）：飞龙之卵（ひりゅうのたまご）

## 阿尔迪亚（アルテア）

成功保护了飞龙之卵的一行人回到了阿尔迪亚。弗里奥尼尔来到公主的房间探望，但公主的神情却有些异样。

希尔达："弗里奥尼尔，我有话单独对你说……"

玛莉亚："……好吧。我们先到外面去了……"

玛莉亚犹豫了一下，便和盖伊、雷拉一起走出了公主的房间。众人离开之后，公主忽然走到床边，抬起头来望着弗里奥尼尔，眼中闪现着妖媚的光芒。

希尔达："呵呵……到我身边来……"

弗里奥尼尔："公、公主……！"

希尔达："快，快点过来……别让人家着急……"

面对性情突变的公主，弗里奥尼尔感到不知所措，不由自主地向床边靠拢过去。可就在这时，公主的眼中突然闪出了凶光。

希尔达："你上当了，弗里奥尼尔！死吧！"

弗里奥尼尔："你……你不是公主！"

雷拉："怪物！我不会让你得逞的！"

魔物刚要加害于弗里奥尼尔，早就发觉到异样的雷拉带着玛莉亚和盖伊冲了进来。

### BATTLE

幻惑女王（ラミアクイーン）

幻惑女王攻击力惊人，而且攻击附带睡眠状态，战斗前一定要做好准备，否则被全队催眠会非常危险。




弗里奥尼尔："雷拉……你一直……在外面看吗？"

雷拉："疏忽大意可不行啊！女人是很可怕的！"

盖伊："……！真正的公主……在哪里？"

弗里奥尼尔正为自己的大意而惭愧，盖伊想起了"希尔达公主被调包"这个重要状况。就在此时，一个反乱军士兵匆匆跑了进来，哥顿也跟在后面。

兵士："不、不好了！帕拉梅基亚要举行大斗技会，奖品居然是……希尔达殿下！"

哥顿："请让我和你们一起去吧！我必须……救出希尔达！"

雷拉："指挥官，我知道你的心情……反乱军这边交给我们，你放心走吧！"

○同伴离队：雷拉（レイラ）

○同伴入队：哥顿（ゴードン）

## 斗技场（斗技场）

弗里奥尼尔一行人急匆匆赶到了位于卡修昂城南方沙漠中的斗技场。可是刚进入场中，四周的门就被封死了。正面观礼台的王座上端然稳坐的，正是帕拉梅基亚帝国的皇帝。

皇帝："来，尽力战斗吧！胜利的人就可以得到弗因公主希尔达！"

### BATTLE

贝西摩斯（ベヒーモス）

巨型魔兽贝西摩斯基本上只使用单体通常攻击进攻，但攻击力惊人，中招后必定重伤，很考验玩家回复魔法的熟练度。如果魔法等级较低，最好修炼之后再来应战。

皇帝："干得好！我会按约定褒奖你们几个人的！"

看到众人打倒了魔兽，皇帝脸上露出了一丝得意的笑容。觉得眼前正是打倒皇帝好机会的弗里奥尼尔摆出平静的样子向王座走去，皇帝却突然爆发出一阵大笑。

皇帝："奖赏就是这个！反乱军战士——弗里奥尼尔！"

话音未落，皇帝的身形已然消失。转眼之间，暗黑骑士已经带领手下包围了弗里奥尼尔等人。

暗黑骑士："哼……把他们关到牢里去！"

众人还来不及反抗，已经被力量强大的帝国军骑士们押进了地下大牢。

四个人正在牢房里盘算如何脱险，门外忽然一阵骚动，牢房看守被人打倒在地，紧接着，一个身影出现在牢门外。来者正是阿尔迪亚的义贼——波尔。

波尔："这算是你们在矿山救了我的报答，我最讨厌欠别人情了！别再让他们抓住了，赶紧逃走吧！"

波尔打开了牢门，众人逃了出来。在通向地上的途中，四个人发现了关押着希尔达公主的牢房。

弗里奥尼尔："公主！现在就打开牢门！"

哥顿："希尔达！没事吗？"

希尔达："哥顿？你怎么……"

弗里奥尼尔："哥顿，你带着公主先走！我们来挡住敌人！"

哥顿："不好意思，拜托了！千万小心！"

○同伴离队：哥顿（ゴードン）

## 营地（キャンプ）

从斗技场逃脱出来的弗里奥尼尔回到阿尔迪亚，听说反乱军已经为了夺还弗因城而在前线扎营。在加迪亚镇西边的反乱军营地（キャンプ），众人见到了正率兵布阵的哥顿。

哥顿："你们是反乱军的主力。在我们和敌人作战的时候，请你们潜入弗因城，打倒指挥官！"

## 弗因城（フィン城）

在弗因城的入口处，弗里奥尼尔等人看到了雷拉的身影。

雷拉："想深入敌阵，还是需要我的力量吧？"

○同伴入队：雷拉（レイラ）

众人顺着台阶直线上行，在第4层弗因王的王座前看到了帝国军的司令官哥特斯（ゴートス）。

哥特斯："这种地方居然有反乱军！我的兵都到哪里去了？难不成……糟糕！是计！"

### BATTLE

哥特斯（ゴートス）

虽然看起来慌里慌张，但这位指挥官也并不白给。哥特斯会先使用强化技提升自身能力，然后用普通技发动进攻。如果等他强化完成，很可能一击干掉我方一个成员，因此一开始就要全力猛攻，尽量不给他留还手的机会。




奇袭成功了。失去了指挥的帝国军很快被反乱军打败，哥顿和希尔达夺回了弗因城。在弗因城的王座前，希尔达召见了弗里奥尼尔、玛莉亚、盖伊和雷拉。

希尔达："终于回到这里来了……这是大家齐心合力的结果，我向大家表示感谢。不过，现在令人担心的是到密西迪亚（ミシディア）去的明羽……从他走了以后就一直没有任何联络。虽然刚刚进行完弗因夺还作战，有些难于启齿……你们能不能到密西迪亚去一趟呢？"

○记忆（おぼえる）：密西迪亚（ミシディア）

○向希尔达（ヒルダ）询问（たずねる）：密西迪亚（ミシディア）

希尔达："密西迪亚是魔导师的国度。如果有他们的魔法之力，打倒皇帝应该也不难了。我听说一种强力的魔法被封印在密西迪亚之塔（ミシディアの塔）中。要到那里去，需要使用假面（仮面）……"

○记忆（おぼえる）：假面（仮面）

○向希尔达（ヒルダ）询问（たずねる）：假面（仮面）

希尔达："这座城的地下藏着一面'白假面（しろいかめん）'，想开启通向地下的暗门，需要吟诵'エクメトテロエス'这句咒文。"

○记忆（おぼえる）：咒文（エクメトテロエス）

○向希尔达（ヒルダ）询问：咒文（エクメトテロエス）

希尔达："抱歉。我并不知道那扇暗门在什么地方……"

另一个王座上坐着哥顿王子。哥顿也对弗里奥尼尔等人表示感谢。

哥顿："弗因城夺回来了，这都是你们的功劳！可是，弗里奥尼尔……明羽还没有回来。你能不能去密西迪亚看个究竟呢？"

○向哥顿（ゴードン）询问（たずねる）：密西迪亚（ミシディア）

哥顿："相传，密西迪亚的塔中收藏着载有终极魔法的《阿尔迪玛之书（アルテマの本）》。毫无疑问，那东西能帮助我们打倒皇帝。"

○记忆（おぼえる）：阿尔迪玛之书（アルテマの本）

○向哥顿（ゴードン）询问（たずねる）：咒文（エクメトテロエス）

哥顿："弗因王故去后，关于这座城知道得最详细的人就是希尔达了。如果连她也不知道……对了！波尔会不会知道些什么？他自称是世界第一大盗贼嘛。"

众人在弗因城西南角的建筑物中找到了波尔，波尔将暗门的地点告知了弗里奥尼尔。在弗因城4层广间的东北角，弗里奥尼尔对着右边的墙壁念出咒文，暗门打开了。众人在弗因城地下5层找到了白假面（しろいかめん）。

○获得剧情物品：白假面（しろいかめん）

## 密西迪亚（ミシディア）

众人奉公主之命，从弗因城一路向西南方向前进，经过海洋间狭长的路上通道，来到了位于南方大陆上的魔法师之镇密西迪亚。在镇南面地下室的女神像前，弗里奥尼尔举起了白假面。

○向女神像（女神の像）使用道具（アイテム）：白假面（しろいかめん）

## 南之岛（南の島）B5F

随后，众人离开密西迪亚，登上雷拉的帆船，来到了位于遥远南方海域上的南之岛（南の島）。在岛上迷宫的地下5层，众人见到了守护黑假面（くろいかめん）的魔兽。

### BATTLE

巨角（ビッグホーン）×4

形似犀牛的魔物巨角只用通常攻击进攻，但攻击力不俗。由于数量较多，被集中攻击还是比较危险的。巨角们的行动算不上迅速，尽量抢先击倒一两只，后面就轻松了。胜利之后就可以在宝箱中拿到黑假面。

○获得剧情物品：黑假面（くろいかめん）

## 密西迪亚洞窟（ミシディアの洞窟）

在密西迪亚东南群山环抱的密西迪亚洞窟（ミシディアの洞窟）一层，一个由弗里奥尼尔心中的黑暗形成的二重身（ドッペルゲンガー）挡住了去路。

○向二重身（ドッペルゲンガー）使用道具（アイテム）：黑假面（くろいかめん）

二重身的幻影和黑之假面一起消失了。在洞窟深处的地下5层，众人拿到了水晶杖（クリスタルロッド）。

○获得剧情物品：水晶杖（クリスタルロッド）

辗转奔波的一行人再次登上帆船越过海洋，来到了位于阿尔迪亚西南海域中的密西迪亚之塔（ミシディアの塔）。可是，就在船刚刚驶入塔所在的海湾时，一个巨大的漩涡将帆船吞没了……

## 海龙利维亚桑（リバイアサン）

弗里奥尼尔："这里是……什么地方？雷拉？……雷拉不见了！"

○同伴离队：雷拉（レイラ）

环视四周，众人发现伸出一个诡异的迷宫之中。尽管担心雷拉，但众人也只得一路前进。当来到2层时，众人惊奇地发现迷宫里竟然住着很多人。交谈中众人得知，这里竟然是海龙利维亚桑（リバイアサン）的腹中。众人正惊疑间，一个龙骑士打扮的人出现在大家面前。

龙骑士："新来的人吗……你们是谁？"

○向龙骑士（龙骑士）使用道具（アイテム）：水晶杖（クリスタルロッド）

龙骑士："原来如此，你们也是来拿《阿尔迪玛之书》而被海龙吞掉的……看来目的相同，我们一起行动好了。这前面有船，但途中守着非常厉害的怪物。如果我和你们合力的话，说不定能打倒它。"

○同伴入队：理查德（リチャード）

### BATTLE

地虫（ラウンドウォーム）




海龙迷宫3F尽头的BOSS地虫基础攻防很高，但只使用单体攻击，也不附加什么异常状态，在理查德的帮助下

不难取胜。

## 密西迪亚之塔（ミシディアの塔）

换乘上理查德的帆船，众人从海龙的腹中逃出，成功抵达了密西迪亚之塔。在水晶杖的力量下，众人进入了塔中。

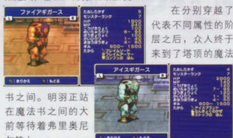
### CHECK

密西迪亚之塔共有10层，其中第3、5、7层出口处会发生BOSS战。塔内有使用石化攻击的敌人，进塔之前一定要购买足够数量的金针（きんのばり）。第10层和明羽对话之后就会进入放置阿尔迪玛之书的魔法书之间，调查魔法书四周的水晶可以使队中成员的能力值上升。但需要注意的是，调查水晶必须在拿到魔法书之前进行，否则水晶就会消失。拿到魔法书之后，世界地图上的敌人配置会发生变化，一些城镇也将不能再进入，如果还有想去的地方，也应当事先前往。阿尔迪玛之书可以让己方一名成员习得终极魔法阿尔迪玛（アルテマ），它的威力是根据角色武器熟练度和魔法熟练度的综合水平而判定的。各种熟练度越高，阿尔迪玛的威力就越大。

### BATTLE

火巨人（ファイアギガース）
冰巨人（アイスギガース）
雷巨人（サンダーギガース）

守护在密西迪亚之塔3、5、7层的巨人三兄弟除了拥有威力强劲的通常攻击，还会使用不同的魔法进攻，应当分别对应弱点打倒。火巨人的弱点是冰，冰巨人的弱点是火，雷巨人的弱点则是毒。



在分别穿越了代表不同属性的阶层之后，众人终于来到了塔顶的魔法书之间。明羽正站在魔法书之间的大门前等待着弗里奥尼尔等人。

明羽：“我一直在等待你们。费尽周折总算到了这里，但这扇门的封印非常强……我现在要用我所有的魔力冲击这扇门，如果我的力量胜过封印，封印就会解开。请你们先退下吧……”

在明羽的全力一击之下，魔法师之间大门上的封印解除了。然而，当闪光消失之后，众人却发现明羽倒在了地上。众人急忙跑上前去。

玛莉亚：“明羽！”

明羽：“快到门的那边去吧……阿尔迪亚之书，你们一定要把它……别担心……这似乎就是……我的……命运……”

弗里奥尼尔：“明羽！”

## 弗因城（フィン城）

得到了终极魔法阿尔迪玛的弗里奥尼尔等人乘船离开了密西迪亚之塔，却发现许多村镇都已经遭到彻底破坏。不知发生了什么事情的众人急忙返回弗因，见到了希尔达公主，才知道皇帝已经制造出了巨大的龙卷（龙卷），开始亲自征伐世界了。

希尔达：“皇帝那能够随意操纵龙卷的可怕魔力……阿尔迪亚、加迪亚、帕尔姆和珀夫特已经相继被摧毁，巨大的龙卷已经逼近弗因了……”

○记忆（おぼえる）：龙卷（龙卷）

○向希尔达（ヒルダ）询问（たずねる）：龙卷（龙卷）

希尔达：“龙卷……是由皇帝亲自操纵着的……！”

### CHECK

记忆关键词“龙卷（龙卷）”之后，在弗因城左下方的房间中向波尔（ポール）询问（たずねる）龙卷（龙卷）一词，波尔会将收藏道具的秘密地点告诉主角。从波尔屋中床所在位置的右上角向右走可以穿过墙壁进入隐藏房间，里面的宝箱中有很多好装备。

面对弗因城3层的大镜子使用道具（アイテム）吊饰（ペンダント），当初浸在命之泉中的飞龙之卵就会孵化成飞龙前来。呼唤出飞龙之后，只要在地图上接触弗因城北方的龙卷就可以突入龙卷内部。龙卷共分7层，顶层会进行连续战斗，应当事先准备好回复手段。

## 龙卷（龙卷）7F

借助飞龙之力，弗里奥尼尔等人冲进了龙卷内部的帝国军要塞，一路杀到顶层。皇帝正在宝座上等待着众人的前来。

皇帝：“竟然使飞龙复活，来到了这里……但是，你们还不配做我的对手……在这里长眠吧！”

### BATTLE

亲卫队（しんえいたい）×4

亲卫队的攻击力只属一般，但攻击附加毒状态。为了应付接下来的战斗，应该在干掉最后一名亲卫队前留留手，先回复不良状态和HP。

皇帝：“有点本事——不过，这次怎么样？”

### BATTLE

亲卫队（しんえいたい）×4

亲卫队的实力没有什么变化，和上一战基本相同。

皇帝：“呵——挺厉害的嘛。我似乎太小瞧你们了……”

面对逼近到王座面前的众人，皇帝的目光中闪出了凌厉的光芒。

皇帝：“感到光荣吧——我要亲自赋予你们死亡！”

### BATTLE

皇帝（こうてい）
亲卫队（しんえいたい）×4
木像兵（ウッドゴーレム）

由于经历连场战斗，本战又要面对BOSS和复数敌人，序盘时一定要注重回复，以免前功尽弃。战斗时，只有先消灭挡在最前面的木像兵才能攻击到皇帝，两个亲卫队也最好先集中干掉，以免受到干扰。皇帝会使用各种强力魔法进行攻击。

皇帝：“我、我不会……不会……死……”

弗里奥尼尔：“……回弗因去吧！大家都在等着我们！”

## 弗因城（フィン城）

希尔达：“谢谢，因为你们的努力，皇帝被打倒，被幽闭在黑暗世界中的世界重新迎来了和平的阳光。弗里奥尼尔、玛莉亚、盖伊、理查德……你们辛苦了。你们的勇气会被永远传颂。来，让我们召开庆祝的宴会吧。想亲眼目睹你们勇姿的人已经聚集在一起了。”

王宫中正在召开盛大的舞会，一名负伤的兵士跌跌撞撞地冲了进来，惊恐的声音冲散了欢快的气氛。

兵士：“不、不好了！暗黑骑士莱茵哈特当上了新的皇帝！新生帕拉梅基亚帝国已经派遣军队冲入国境，开始进行残暴的虐杀……”

话音未落，兵士已经倒在地上，气绝身亡。霎时，王宫中所有人的脸上都写满了惊愕的神情。

希尔达：“什么……？”

哥顿：“莱因哈特……”

舞会被迫中止了。刚才还沉浸在平静祥和气氛中的弗因王国，转眼间又是一副如临大敌的态势。弗里奥尼尔等人来到了希尔达的王座前。

希尔达：“原来暗黑骑士是莱茵哈特……他原本还是你们的同伴……”

玛莉亚：“我……我去说服他！他一定是被皇帝的魔法操纵了！”

希尔达：“身为皇帝的继承人，暗黑骑士一定身在帕拉梅基亚城。”

○记忆（おぼえる）：帕拉梅基亚（パラメキア）

○向希尔达（ヒルダ）询问（たずねる）：帕拉梅基亚（パラメキア）

希尔达：“帕拉梅基亚城是群山中的要塞，没办法走路靠近……”

## 弗因镇（フィンの町）

为了获得情报，众人找到了弗因镇西南角波尔的家，却意外地看到了身负重伤的希德。

希德：“我太大意了……在帕尔姆被龙卷卷进去了……现在身体不听使唤……”

盖伊：“希德，没事吧？”

希德：“真是丢人……我竟然成了这副模样……不过，飞空艇毫发无伤……我把它……借给你们了……听好了，只是借……你们一定要珍惜它……”

弗里奥尼尔：“希德？希德！振作一点！”

波尔：“那就是希德的遗言……他早已经有了死的觉悟……从那时起，他就想将飞空艇托付给你们了。他是个从心底里爱着飞空艇的人。他托付飞空艇的心情，你们一定要记住……”

○向波尔（ポール）询问（たずねる）：帕拉梅基亚（パラメキア）

波尔：“我潜入那座城的时候，是利用风筝飞落到房顶上的。要从空中接近！从空中！希德的遗物……现在不正是大派用场的时候吗？”

### CHECK

完成希德（シド）死亡的事件之后，前往珀夫特（ポフト）乘上飞空艇，主角就可以使用飞空艇在地图上自由移动了。帕拉梅基亚（パラメキア）位于斗技场（斗技场）东北方的山脉中，乘飞空艇在城上降落即可。

## 帕拉梅基亚城（パラメキア城）8F

众人乘坐希德留下的飞空艇来到了帕拉梅基亚城。在城的顶层，众人见到了黑骑士莱因哈特。

莱茵哈特：“你果然来了，弗里奥尼尔……！你能够……杀死我吗？”

弗里奥尼尔默默地走到大厅中央，莱因哈特也从王座上站起身来。两个人一言不发地对峙着。突然，玛莉亚跑到了两人之间。

玛莉亚：“你们两个人都住手！哥哥……我们究竟因为什么而战斗？”

莱茵哈特：“因为弱小……支配这个世界的是什么？是压倒性的力量！我已经得到了皇帝的宝座！弱者必须生活在强者的支配之下！反乱军和帝国相抗，结果有多少生命白白牺牲……？”

正在这时，一阵轰鸣突然在众人身后响起。一个宛如魔神的怪物出现在宝座上。从魔神口中传出的，正是应该已经死去的帕拉梅基亚帝国皇帝的声音。

皇帝：“莱茵哈特……你变得很了不起啊。可是，你想当皇帝实在是太可笑了！世上的皇帝只有我一个人！”

莱茵哈特：“你还活着……？这个怪物！可是，帝国如今已经在我手里！我不会把它交给你！”

皇帝：“帝国？嘿……那种东西，已经没有用处……世界已经要被彻底破坏了——用我在地狱得到的力量！首先，就用你们来进行血祭吧……！”

众人逐渐被皇帝压倒性的力量所包围。正在这时，理查德猛然向皇帝冲去。

理查德："我已经叫飞龙过来了！你们赶快乘着它逃出去！"

弗里奥尼尔："理查德！你要到哪里去……"

理查德："来吧，怪物！让最后的龙骑士——理查德·海文多来当你的对手！"

皇帝："不知天高地厚的蝼蚁！我会让你对这句话感到后悔……！"

理查德："龙骑士们的灵魂……给我力量吧——！"

玛莉亚："理查德——！"

○同伴离队：理查德（リチャード）

## 弗因城（フィン城）

由于理查德的舍身，弗里奥尼尔等人和莱因哈特得到了逃生的机会，乘飞龙离开了帕拉梅基亚。众人身后，一座阴森的魔城在帕拉梅基亚的旧址上缓缓升起……

众人回到了弗因城。看到弗里奥尼尔等人和莱因哈特一起回来，希尔达惊讶万分。

希尔达："弗里奥尼尔！怎么了？你是……帝国的暗黑骑士！究竟发生了什么事？"

闻听此言，莱因哈特别过了头，玛莉亚跪在地上抽泣起来。

弗里奥尼尔："皇帝……从地狱复活了……"

玛莉亚："理查德……为了让我们逃出来……约瑟夫、明羽、希德、理查德……大家都死了……我不想再经历这种事了！"

莱茵哈特："不打倒那个家伙，会有更多的生命消失……"

弗里奥尼尔："莱茵哈特……公主，请让他……请让莱因哈特加入反乱军吧！"

希尔达："让暗黑骑士……吗？……好吧。他的事情，就交给你们了……"

玛莉亚："哥哥！一起……一起战斗吧！"

长久的沉默之后，莱因哈特抬起了头。

莱茵哈特："玛莉亚……弗里奥尼尔……好吧。"

○同伴入队：莱茵哈特（レオンハルト）

希尔达："很久以前……地狱的魔物横行世间。魔物们通过名为碧玉（ジェイド）的通道来到世界上。"

○记忆（おぼえる）：碧玉（ジェイド）

○向希尔达（ヒルダ）询问（たずねる）：碧玉（ジェイド）

希尔达："密西迪亚那边似乎有这样一个地名……"

哥顿："伴随着皇帝复活而出现的城，一定是万魔殿（パンデモニウム）！"

○向哥顿（ゴードン）询问（たずねる）：碧玉（ジェイド）

哥顿："卡修昂的古老故事中曾经提过，密西迪亚有一个小小的泉眼，从那里进去，就能到达地狱……"

## 迪斯特（ディスト）

由于担忧留在迪斯特的母子二人，众人先乘飞空艇到达了迪斯特。闻听理查德的死讯，孩子的母亲难过地流下了眼泪。

母亲："连理查德也死去了吗……不过，他是高尚的龙骑士，为了名誉而死，也是他心甘情愿的吧……"

向母亲（母亲）询问（たずねる）：龙骑士（龙骑士）

母亲："我们准备离开迪斯特，到别的城镇去生活。这里有太多悲伤的回忆了……救活飞龙之卵，还回来告诉我理查德的事，真的非常感谢你们……这是龙骑士团至高的宝物——圣剑（エクスカリバー），理查德如今已不在人世，这把剑应该属于你们……"

## CHECK

迪斯特（ディスト）的对话完成之后就可以获得主线中的最强剑系武器圣剑（エクスカリバー）。不过，这段剧情和游戏的进程并没有关系，不完成也一样可以通关。碧玉（ジェイド）位于密西迪亚（ミシディア）东方狭长半岛的尽头，形似一眼泉水。碧玉迷宫共有6层，走到尽头后就可以转移至游戏的最终迷宫万魔殿（パンデモニウム）。万魔殿迷宫共有10层，其中的敌人非常强大，一定要做好准备再来挑战。另外，万魔殿的宝箱中有很多终级装备，但都有BOSS级敌人看守，打开宝箱时应当谨慎。

## 万魔殿（パンデモニウム）B10F

在顽强意志的支持之下，弗里奥尼尔、玛莉亚、盖伊和莱因哈特终于来到了万魔殿的最深处。在紫水晶环绕的王座上，妖魔化的皇帝用冰冷的目光俯瞰着众人。

皇帝："你们居然来到了地狱的底层……但是，整天将矫饰的正义与虚假的爱情挂在嘴边的人类，是无法打倒支配了地狱的我的！"

## BATTLE

皇帝（こうてい）

身为游戏的最终BOSS，妖魔化的皇帝拥有非凡的实力。除了威力几乎可以一击打倒我方一名成员的通常攻击外，还会使用几乎所有高级魔法。战斗之前，最好让己方负责回复的成员装备上能免受即死效果的防具，以免被全体即死魔法瞬杀。不过，由于皇帝的攻击方式很杂，对我方造成的伤害并不集中，只要在皇帝使用威胁不大的招式时抓紧回复，维持战线基本不成问题。皇帝的HP实际上只有15000，只要坚持攻击，就一定能获得最后的胜利。

皇帝："我……居然……会战败……我不相信……居然会被……你……打败两次……你……究竟是……什么……人……"

弗里奥尼尔："结束了……快，我们快逃出去！"

## ENDING

弗因王国的王宫里热闹非凡，所有人都聚集在一起。已经分别登上王位的希尔达和哥顿一齐走下王座，来到弗里奥尼尔、玛莉亚、盖伊和莱因哈特面前。

希尔达："这次……这次是真的结束了……真是漫长的战斗……但是，在皇帝已被打倒的现在，已经没有什么能够威胁我们了。各位，真的非常感谢。我从心底里……感谢你们……"

哥顿："卡修昂与弗因将从现在开始把力量合在一处，为重建国家而努力。我会作为一国之主，协助希尔达建立起更美好的国家。回想起来，让没有勇气的我得以振作起来，都是你们的功劳。我也真心地感谢你们。此刻，斯科特哥哥也一定在天空中微笑着吧……"

这时，波尔在一边搔着头走了过来。

波尔："真是！一群乱来的家伙！帝国灭亡，偷盗的对象没有了，盗贼生涯也算到此结束……我本来是这样想，不过，就把下一个目标放在你们身上好了！你们就提心吊胆地等着吧！"

波尔大笑着走出了王宫。紧接着，雷拉来到了弗里奥尼尔面前。

雷拉："有你的，弗里奥尼尔，不愧是我看上的男人！当海盗很有意思哦，有兴趣的话……怎么了，玛莉亚……？哈哈哈！看来，下一场战斗已经打响了！"

雷拉笑着向众人道别，独自向外走去。可就在众人已经回过头去的时候，雷拉又转过身来望了望弗里奥尼尔，然后再次转回身，低头沉默了片刻之后，才悄悄地离开了。

此时，约瑟夫的女儿涅莉正走到弗里奥尼尔等人面前。

涅莉："祝贺你们！父亲也一定在白云之上为你们感到高兴……我现在在公主身边工作，我想，我一定会找到自己能做的事的！"

涅莉带着微笑转过身去。就在这一瞬间，弗里奥尼尔忽然在涅莉身边看到了约瑟夫的身影。

弗里奥尼尔："约瑟夫……？"

吃惊的弗里奥尼尔定睛再看时，约瑟夫的幻影已经消失了。涅莉走到了希尔达和哥顿的身边。

希尔达："从现在起，我们要为了世界的复兴而尽力。对于你们，我真的不知该怎么感谢……"

希尔达和哥顿带着涅莉离开了。皇宫的大厅之中，只剩下了当初曾经一起长大，又一起在战火中从弗因城逃走的四个年轻人。

盖伊："终于……战斗结束了……！"

弗里奥尼尔："啊……！"

玛莉亚："我们又能在一起生活了，对吧……！"

弗里奥尼尔："……"

玛莉亚："对吧，哥哥！"

面对玛莉亚期待的目光，莱因哈特却默默地低下了头。片刻之后，莱因哈特转身向外走去。另一边，弗里奥尼尔也陷入了沉思。

莱茵哈特："我们已经，无法回到过去了……"

玛莉亚："哥哥……为什么？等等！弗里奥尼尔，拦住哥哥！"

弗里奥尼尔："……玛莉亚，我们已经经历了太多的事……就和莱茵哈特说的一样，现在的我无法拦住他……不过，只是现在的我……"

看着莱因哈特的背影，弗里奥尼尔突然从沉默中抬起头来。

弗里奥尼尔："莱茵哈特！总有一天，我们会再见面的！"

莱因哈特停下脚步，微微回了一下头，然后再次回过头去，大踏步走远了。弗里奥尼尔转过身来重新望了望王座的方向，约瑟夫、明羽、希德和理查德似乎就站在大厅之上，向众人微微颔首。弗里奥尼尔嘴边露出了一丝微笑，和身边的玛莉亚和盖伊相互对视了一眼，三人并肩向外走去。

弗里奥尼尔："好了，我们也走吧！从现在起，是真正的开始了！"

长久的战争结束了
皇帝、万魔殿
所有的怪物
全都不留痕迹地消失无踪

世界恢复了和平……
随着战争伤痕的治愈
人们终将抛开痛苦岁月中的回忆

但是，人们决不会忘记
那个拯救了世界的年轻人……

FINAL FANTASY 2　THE END





# FORZA 2 MOTORSPORT

本作是由微软TURN10工作室精心打造，花费了将近2年的时间，总共有包括50名核心员工、100名合同员工、200名外包人员在内的近300多人参与开发制作。该系列的续作在次世代主机XBOX360上将会有怎样的表现呢？或者说会有什么飞跃呢？下面笔者就将引领玩家们探索《FORZA赛车2》这个广袤的世界。

□文/XBOX天空/SmiledBox acuizheng1978

| X360 | 本刊译名：FORZA赛车2 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 微软 | 59.99美元 | 2007.5.29 | |
| 赛车游戏 | DVD | 美版 | 1-2人 | 34MB |



CHECH POINT

## 表演赛全赛事与攻略心得

| Exhibition Race 1 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Nissan Speedway |
| 比赛圈数 | 2 |
| 解锁的Exhibition Race | Exhibition Race2 |
| 奖励车辆1 | R3 2003 #12 CALSONIC SKYLINE |
| 奖励车辆2 | R4 2003 #3 HASEMISPORT ENDLESS Z |
| 奖励车辆3 | B665 2002 Tommy Kaira Skyline GT-R R34 |
| 攻略心得 | 这条赛道非常简单，连刹车都不需要。如果拥有「D等级」的「2000 Honda Prelude SiR」，获胜将是非常轻松的事。 |

| Exhibition Race 2 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Tsukuba Circuit |
| 比赛圈数 | 3 |
| 解锁的Exhibition Race | Exhibition Race 3 |
| 奖励车辆1 | R3 2005 #18 TAKATA DOME NSX |
| 奖励车辆2 | R4 2003 #77 CUSUCO SUBARU ADVAN IMPREZA |
| 奖励车辆3 | C541 1995 Tom's T020 MR2 |
| 攻略心得 | 首先要记住赛道，这是车手的基本，以后的赛事也是如此。对于初学者来说将辅助路线，完全开启是一个重要的学习过程，严格地按照路线进行刹车将对以后的比赛大有益处。 |

| Exhibition Race 3 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Silverstone National Circuit |
| 比赛圈数 | 3 |
| 解锁的Exhibition Race | Exhibition Race4 |
| 奖励车辆1 | R2 2003 #88 Veloqx/Prodrive Racing 550 Maranello |
| 奖励车辆2 | R4 2002 #1 Champion S4 Competition |
| 奖励车辆3 | C525 2003 APR Perfomance Celica GTS |
| 攻略心得 | 这条赛道能否掌握连续的弯道，将成为获胜的关键。对初学者来说辅助路线完全开启的练习还是非常必要的。 |

| Exhibition Race 4 | |
|---|---|
| 使用赛道 | New York Circuit |
| 比赛圈数 | 3 |
| 解锁的Exhibition Race | Exhibition Race5 |
| 奖励车辆1 | R2 2005 #35 Risi Competizione MC12 |
| 奖励车辆2 | R4 2003 #22 3R Racing 911 GT3 Cup |
| 奖励车辆3 | B644 1992 Do-Luck Supra |
| 攻略心得 | 这条赛道的特征就是拥有很长的直线以及紧接着的直角弯道。在长距离的直线加速之后，进行充分的减速，确定顺利入弯后玩家就可以大胆地加速了。 |

| Exhibition Race 5 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Sebring International Raceway Club |
| 比赛圈数 | 3 |
| 解锁的Exhibition Race | Exhibition Race6 |
| 奖励车辆1 | R2 2004 #3 Corvette Racing CS.R |
| 奖励车辆2 | R4 2004 #16 Team Cadillac CTS-V |
| 奖励车辆3 | B554 2003 Mugen S2000 |
| 攻略心得 | 对于没有把握以及相对困难的赛道一定要充分地减速，有时候适当地减速则是快速启动所必需的条件。 |

| Exhibition Race 6 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Suzuka Circuit West |
| 比赛圈数 | 3 |
| 解锁的Exhibition Race | Exhibition Race7 |
| 奖励车辆1 | R2 1998 #32 NISSAN R390 GT1 |
| 奖励车辆2 | R4 2006 #81 Synergy Racing 911 GT3 Cup |
| 奖励车辆3 | A727 1999 Mine's CP9A Lancer EVO Ⅵ |
| 攻略心得 | 笔者认为「D等级」的「1968 Shelby Mustang GT-500KR」就可以轻松获得胜利。这条赛道的路面宽度比较狭窄，要防止冲出赛道。 |

| Exhibition Race 7 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Mazda Raceway Laguna Seca |
| 比赛圈数 | 3 |
| 解锁的Exhibition Race | Exhibition Race8 |
| 奖励车辆1 | R2 2002 #11 Graham Nash Motorsport S7R |
| 奖励车辆2 | R4 2004 #22 3R-Racing Viper Competition Coupe |
| 奖励车辆3 | B613 1995 AB Flug RX-7 |
| 攻略心得 | 如果只是为了获胜的话，笔者推荐「D等级」的「1998 Chrysler Eagle Talon TSi Turbo」。 |

| Exhibition Race 8 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Road Atlanta |
| 比赛圈数 | 4 |
| 解锁的Exhibition Race | Exhibition Race9 |
| 奖励车辆1 | R2 2003 #17 Carsport America Zonda GR |
| 奖励车辆2 | R4 2003 #1 Champion RS 6 |
| 奖励车辆3 | B604 1994 Do-Luck NSX |
| 攻略心得 | 可以称得上是一条高速赛道，总体的行车速度非常快。玩家需要注意快速的右左连续弯道，尽可能地一口气通过将是保证速度的关键。 |

| Exhibition Race 9 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Sunset Peninsula Infield |
| 比赛圈数 | 4 |
| 解锁的Exhibition Race | Exhibition Race10 |
| 奖励车辆1 | R2 1997 #43 Team BMW Motorsport McLaren F1 GTR |
| 奖励车辆2 | R4 2003 #73 3R-Racing Corvette Z06 |
| 奖励车辆3 | B582 2002 Tom's Z382 Soarer |
| 攻略心得 | 玩家们要千万注意撞墙事故的发生。 |

| Exhibition Race 10 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Maple Valley Raceway |
| 比赛圈数 | 4 |
| 解锁的Exhibition Race | Exhibition Race11 |
| 奖励车辆1 | R1 2004 #88 Audi Sport UK Team Veloqx R8 |
| 奖励车辆2 | R3 2006 #81 Team LNT Panoz Esperante GTLM |
| 奖励车辆3 | S911 2002 Lingenfelter 427 Corvette |
| 攻略心得 | 速度在这条赛道非常关键，一定要避免不必要的减速。 |

## 游戏常见疑难问题解答

作为一款赛车游戏来说，《FORZA赛车2》的复杂性和真实度是显而易见的，有很多初学者无法很好地驾驭自己的赛车，下面笔者会为大家回答一些在车辆驾驶及比赛中所用的技巧和需要注意的地方。

**问：游戏中的驾驶辅助模式到底有什么用？有没有必要使用驾驶辅助模式？**

答■在《FORZA赛车2》中制作小组特别模拟了真实世界的汽车驾驶物理原则。游戏中的车辆都有三种驾驶辅助模式，让玩家能更容易地刹车及转弯：稳定控制系统（STM）会在转弯时稳定车身，循迹控制系统（TCS）会防止轮胎空转，影响轮胎用来加速及转弯的摩擦力分配；防锁死刹车系统（ABS）能够避免轮胎在重度刹车时锁死。

在《FORZA赛车2》里，当这些标示为STM、TCS及ABS（通常在转速表旁）的辅助模式灯亮起时，就表示正在作用中。在比赛时关闭这些辅助模式是提升驾驶技术的好方法，不过这必须在不断练习及事先拟定策略的基础上完成，虽然很困难，但是学习如何不靠辅助模式来驾驶不但可以帮助玩家提高成绩，让自己在线上比赛占优势，更是了解游戏奥妙及乐趣的重要步骤。当玩家进行职业赛游戏时，关掉任何辅助模式都会得到额外的奖金。而进行线上游戏时，虽然设定比赛的玩家无法关闭这些辅助模式，但玩家也可以自行寻找愿意不靠辅助模式来驾驶的竞争对手来比赛。在决定关闭辅助模式后驾驶技巧就变得格外重要。

**问：建议路线是否有开启的必要？**

答■《FORZA赛车2》的建议路线可以让玩家轻松地学会如何高速驾驶，但随着经验的累积玩家会发觉，转弯时除了建议路线外，还有更多种方法可以选择，总有一天会想要抛开建议路线的。不论玩家想要拟定赛道策略还是纯粹追求挑战，练习不使用建议路线不但需要技巧，还需要经



验累积。当玩家熟悉，并了解了所有的弯道后，建议路线就不再是非开启不可的选项了。

**问：如何对弯道进行正确分析，并减速呢？**

答■弯道可分为3个部分：入弯区、弯道顶点及出弯区。熟练的车手面对一般弯道时会在入弯区减速，到达正确的弯道顶点，然后在出弯区加速。有些弯道需要在直线时就先刹车才入弯，不过有些

| Exhibition Race 11 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Silverstone Grand Prix Circuit |
| 比赛圈数 | 5 |
| 解锁的Exhibition Race | Exhibition Race12 |
| 奖励车辆1 | R1 2001 #4 Johansson Motorsport R8 |
| 奖励车辆2 | R3 2002 #1 Team Zakspeed Viper GTS-R |
| 奖励车辆3 | A797 2003 Sparco Lancer Evolution Ⅷ |
| 攻略心得 | 这条赛道很长，而且圈数也达到了5圈，只要保持自己的集中力并坚持到最后，经过这么多考验的玩家应该不难获胜。 |

| Exhibition Race 12 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Mugello Autodromo Internazionale |
| 比赛圈数 | 5 |
| 解锁的Exhibition Race | Exhibition Race13 |
| 奖励车辆1 | R1 2003 #11 JML Team Panoz LMP-01 |
| 奖励车辆2 | R3 2004 #8 Audi ABT TT-R |
| 奖励车辆3 | S883 1993 MINE'S R32 Skyline GT-R |
| 攻略心得 | 这条赛道依然是5圈，和前面一样尽可能地保持自己的集中力并坚持到最后。 |

| Exhibition Race 13 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Suzuka Circuit |
| 比赛圈数 | 6 |
| 解锁的Exhibition Race | Exhibition Race14 |
| 奖励车辆1 | R1 2002 #6 Team Cadillac Northstar LMP-02 |
| 奖励车辆2 | R3 2006 #25 ECLIPSE ADVAN SUPRA |
| 奖励车辆3 | A846 1995 RE-Amemiya RX-7 |
| 攻略心得 | 有的弯道需要两次减速，牢记赛道和刹车点是获胜的关键。 |

| Exhibition Race 14 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Sebring International Raceway |
| 比赛圈数 | 6 |
| 解锁的Exhibition Race | Exhibition Race15 |
| 奖励车辆1 | R1 1999 #15 BMW Motorsport V12 LMR |
| 奖励车辆2 | R3 2004 #23 Alex Job Racing 911 GT3-RSR |
| 奖励车辆3 | S953 2000 Hennessey Viper BOOTT |
| 攻略心得 | 总体来说没有什么难度，但是一旦冲出赛道就极有可能撞墙。赛道较窄，超车需要特别注意。 |

| Exhibition Race 15 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Nurburgring Nordschleife |
| 比赛圈数 | 2 |
| 解锁的Exhibition Race | – |
| 奖励车辆1 | R1 1993 #3 Peugeot Talbot Sport 905 EVO 1C |
| 奖励车辆2 | R3 2003 #5 OPC TEAM PHOENIX Astra V8 |
| 奖励车辆3 | S916 1998 VailSide Supra Fortune 99 |
| 攻略心得 | 表演赛的最后一场，也就是这条世界著名的Nurburgring Nordschleife赛道。对于初次接触这条赛道的玩家，首先要做的应该是熟悉并完成这条赛道，在此基础上尽可能地阻挡对手，并获得胜利。 |

CHECH POINT

# 计时挑战赛简介与攻略心得

| Time Trial 1 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Test Track Infield – Boomslang Time Trial |
| 使用车辆/优胜奖励 | A736 2003 Ford Focus Sport SVT Focus |
| 目标时间 | 00:34.871 |
| 攻略心得 | 非常简单而且长度很短的赛道。直道加速后刹车点较少，在充分的刹车之后，需要特别注意加速时车身的动作以免侧滑。 |

| Time Trial 2 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Maple Valley Raceway Short Time Trial |
| 使用车辆/优胜奖励 | B642 1998 Subaru Tommy Kaira Impreza M20b |
| 目标时间 | 00:45.264 |
| 攻略心得 | 在开始后马上会遇到一个很大的慢速弯道，千万不要为了抢首位而忽略了速度的控制。 |

| Time Trial 3 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Tsukuba Circuit Short Time Trial |
| 使用车辆/优胜奖励 | S864 2000 Nissan Top Secret D1-Spec S15 |
| 目标时间 | 00:48.761 |
| 攻略心得 | 疯狂的加速之后，千万不可以完全减速。推荐把辅助路线完全打开，可以大幅降低游戏难度。 |

| Time Trial 4 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Nissan Speedway Time Trial |
| 使用车辆/优胜奖励 | S869 2002 Nissan MINE'S R34 Skyline GT-R |
| 目标时间 | 00:49.525 |
| 攻略心得 | 注意撞墙！推荐把辅助路线完全打开，可以大幅降低游戏难度。 |

| Time Trial 5 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Suzuka Circuit East Time Trial |
| 使用车辆/优胜奖励 | R4 2005 Nissan #46 Dream Cube's ADVAN Z |
| 目标时间 | 00:53.005 |
| 攻略心得 | 是否能在连续的S弯中保持速度是这条赛道获胜的关键。毫无章法的加速将会造成抓地力的丧失，细致的加速会有更大的收益。 |

| Time Trial 6 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Tsukuba Circuit Time Trial |
| 使用车辆/优胜奖励 | S967 2006 Mitsubishi HKS Time Attack Evolution |
| 目标时间 | 00:55.602 |
| 攻略心得 | 在这条赛道，加速不会造成先前的问题，但是在入弯前一定要充分地减速。 |

| Time Trial 7 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Road Atlanta Short Time Trial |
| 使用车辆/优胜奖励 | R3 2005 Panoz #51 JML Team Panoz Esperante GTLM |
| 目标时间 | 00:57.782 |
| 攻略心得 | 左右连续弯道时尽可能地不损失速度的快速通过。 |

| Time Trial 8 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Mugello Autodromo Intemazionale Ahort Time Trial |
| 使用车辆/优胜奖励 | R3 2006 Ferrari #62 Risi Competizione F430GT |
| 目标时间 | 00:57.918 |
| 攻略心得 | 和之前一样，狂暴地加速会造成车身的不稳定，需要特别注意。 |

| Time Trial 9 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Silverstone National Circuit Time Trial |
| 使用车辆/优胜奖励 | R3 2005 BMW Motorsport #2 BMW Motorsport M3-GTR |
| 目标时间 | 00:57.731 |
| 攻略心得 | 在最终弯道前的连续弯道要特别细腻地进行速度的提升。过早地提速很可能会侧滑出跑道，也有可能损失过多时间。 |

| Time Trial 10 | |
|---|---|
| 使用赛道 | New York Circuit Time Trial |
| 使用车辆/优胜奖励 | S870 1966 Ford GT40 Mk II |
| 目标时间 | 01:04.065 |
| 攻略心得 | 请大家不要疯狂地加速。在入弯前要充分地减速，出弯时的速度也要一点点地提升。 |

| Time Trial 11 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Sunset Peninsula Infield Short Time Trial |
| 使用车辆/优胜奖励 | A832 2000 Audi AWE Tuning SilverBullet S4 |
| 目标时间 | 01:06.287 |
| 攻略心得 | 从第2个弯道到直线的区域是一个关键。充分地减速依然是重点。 |

| Time Trial 12 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Sebring International Raceway Club Time Trial |
| 使用车辆/优胜奖励 | R4 2006 Parsche #82 Red Bull 911 GT3 Cup |
| 目标时间 | 01:10.155 |
| 攻略心得 | 注意减速，避免冲出赛道。 |

| Time Trial 13 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Sebring International Raceway Short Time Trial |
| 使用车辆/优胜奖励 | R4 2003 Dodge #23 Magellan Financial Viper Competition Coupe |
| 目标时间 | 01:15.908 |
| 攻略心得 | 和上面一样都在Sebring，所以还是要注意减速。 |

| Time Trial 14 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Suzuka Circuit West Time Trial |
| 使用车辆/优胜奖励 | R3 2005 Honda #8 Team Honda Racing ARTA NSX |
| 目标时间 | 01:18.904 |
| 攻略心得 | 130R紧接着的右弯在入弯时一定要充分减速。 |

| Time Trial 15 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Road Atlanta Time Trial |
| 使用车辆/优胜奖励 | R2 2003 Saleen #2 Konrad Motorsports S7R |
| 目标时间 | 01:20.298 |
| 攻略心得 | 在左右连续弯道时尽可能地不要损失速度。在过最初的左弯时要避免错过刹车点。 |

# 次世代上的赛车 完美再现真实比赛的一点一滴

弯道则最好等车辆到达弯道前才拖拽刹车。对大多数弯道来说，只要模拟一般位置的顶点就能顺利过弯，不过玩家也可以提早或延后入弯来调整车速与抓地力，为紧接在后的路段做好准备。另外，当玩家准备征服新赛道前，也需要先分析思考一下通过每个弯道的路线。当玩家打算出弯时，想要在外道内侧还是外侧？前一个弯道的出弯状况，会不会影响通过下一个弯道的情形？因此会事先规则路线的车手，永远比靠临场反应的车手更占优势。

了解不同的弯道类型，则是让新手们提升驾驶技巧的重要一步。对所有《FORZA赛车2》的车手而言，思考各种不同弯道的转弯法，就更增加了游戏原本就相当高的复杂性。

**问：在转弯时有什么技巧么？**

**答■**其实每种弯道都有它独特的转弯原则，当然玩家可以通过自己的驾驶风格而运用不同的转弯技巧。当玩家拟定了转弯策略时，最好先从与建议路线（标准转弯法）的比较开始，研究一下其中的存在的差异。有些玩家只凭直觉行事，当然这对于一些玩家来说是体验游戏最好的方式，但如果您想追求更好的单圈时间记录，多点策略，多点比较也无伤大雅。特别在有那些有连续数个弯道的赛道上，出第一弯道的方式与速度将会决定了下一个弯道的状况，所以预先准备一套转弯策略和计划路线显得更加重要。

当玩家准备使用自己的转弯策略进行线上比赛时，其他的车辆一定会不断地阻止玩家采取最佳路线。不过当经过较难的驾驶路段时，也能使用相同战术来对付其他竞争车辆。只要了解其他车手的想法，就能够在不碰撞对手的情况下，让对方慢下来。

**问：请问有几种刹车方式？**

**答■**当玩家关闭了辅助模式来驾驶时，有两种基本的刹车技巧可以选择，也就是直线刹车和拖拽刹车，还有一种较高难度的引擎刹车。

直线刹车：直线刹车是非常容易练习的技巧。当玩家接近弯道时，在直线道上就先刹车直至适当速度才入弯，然后保持车速来入弯。如果同时刹车及转弯，轮胎就无法把所有抓地力都用来刹车，而是必须让部分抓地力用来转弯，其余的则被用在刹车上。所以在弯道前的直线路段上刹车将更有效率。开启建议路线会比较容易练习此项技术，玩家只需在直线道刹车，直到建议路线变为黄色后即可入弯。在不靠防锁死刹车系统的情况下来驾驶时，转弯和刹车就是一大挑战。

拖拽刹车：在低速急转弯时，拖拽刹车的效果会比直线刹车更好，玩家

| Time Trial 16 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Silverstone International Circuit Time Trial |
| 使用车辆/优胜奖励 | R2 1997 McLaren #41 Team Mclaren F1 GTR |
| 目标时间 | 01:21.723 |
| 攻略心得 | 充分的减速依然是重点。总体来说这条Sliverstone的赛道不算很难，又有R2级的McIarenF1坐镇，实在不行就打开辅助路线吧。 |

| Time Trial 17 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Mazda Raceway Laguna Seca Time Trial |
| 使用车辆/优胜奖励 | R2 2006 Chevrolet #4 Corvette Racing C6.R |
| 目标时间 | 01:26.116 |
| 攻略心得 | 依然是那条难点多多的「Mazda Raceway Laguna Seca」赛道，要注意上下坡车辆及速度的控制，攻略方法相同于表演赛。 |

| Time Trial 18 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Sunset Peninsula Infield Time Trial |
| 使用车辆/优胜奖励 | R2 1998 Porsche #26 Porsche AG 911 GT1-98 |
| 目标时间 | 01:27.788 |
| 攻略心得 | 注意减速，避免冲出赛道。 |

| Time Trial 19 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Mugelio Autodromo Intemazionale Time Trial |
| 使用车辆/优胜奖励 | R1 1998 Ferrari #12 Risi Competizione F333 SP |
| 目标时间 | 01:40.703 |
| 攻略心得 | 在这条赛道上不要过分地减速，但也要注意高速带来的冲出赛道的危险。 |

| Time Trial 20 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Silverstone Grand Prix Circuit Time Trial |
| 使用车辆/优胜奖励 | R1 2003 Bentley #7 Team Bentley Speed 8 |
| 目标时间 | 01:43.865 |
| 攻略心得 | 不要过分地减速。推荐把辅助路线完全打开，可以大幅降低游戏难度。 |

| Time Trial 21 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Maple Valley Raceway Time Trial |
| 使用车辆/优胜奖励 | S960 1998 Toyota Top Secret 0-300 Supra |
| 目标时间 | 01:45.664 |
| 攻略心得 | 注意避免冲出赛道。在弯前根据情况减速，有必要的话把辅助路线完全打开。 |

| Time Trial 22 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Sebring Inernational Raceway Time Trial |
| 使用车辆/优胜奖励 | R1 2002 Audi #1 Infineon Audi R8 |
| 目标时间 | 01:53.300 |
| 攻略心得 | 不要过分地减速，同时要注意高速带来的冲出赛道的危险。有必要的话把辅助路线完全打开。 |

| Time Trial 23 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Suzuka Circuit Time Trial |
| 使用车辆/优胜奖励 | R1 1999 Toyota #3 Toyota Motorsports GT-ONE T5020 |
| 目标时间 | 01:58.360 |
| 攻略心得 | 不要过分地减速，同时要注意高速带来的冲出赛道的危险。有必要的话把辅助路线完全打开。 |

| Time Trial 24 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Test Track Infield – King Cobra Time Trial |
| 使用车辆/优胜奖励 | S975 2005 SEAT Cupra GT Prototype |
| 目标时间 | 04:08.235 |
| 攻略心得 | 这条赛道距离较长，不要急于在第一圈做时间，先充分地了解赛道有助于突破目标时间。在进入超低速弯道的时候不要因为赶时间而越过刹车点。 |

| Time Trial 25 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Nurburgring Northschleife Time Trial |
| 使用车辆/优胜奖励 | R1 1987 Porsche #17 Racing Porsche AG 972c |
| 目标时间 | 07:09.450 |
| 攻略心得 | 本游戏最长的赛道，对玩家的集中力又是一大考验。不要因为一次失误就重新开始，要坚持到跑到最后，不断地挑战自己的时间，一定可以战胜最后的难关。经过不断地挑战就会发现，辅助路线的红色减速线很多是可以不予理睬的，踩足油门飞快地通过吧！ |




| Exhibition Race 1 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Nissan Speedway |
| 比赛圈数 | 2 |
| 解锁的Exhibition Race | Exhibition Race2 |
| 奖励车辆1 | R3 2003 #12 CALSONIC SKYLINE |
| 奖励车辆2 | R4 2003 #3 HASEMISPORT ENDLESS Z |
| 奖励车辆3 | B665 2002 Tommy Kaira Skyline GT-R R34 |
| 攻略心得 | 这条赛道非常简单，连刹车都不需要。如果拥有「D等级」的「2000 Honda Prelude SiR」，获胜将是非常轻松的事。 |

| Exhibition Race 2 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Tsukuba Circuit |
| 比赛圈数 | 3 |
| 解锁的Exhibition Race | Exhibition Race 3 |
| 奖励车辆1 | R3 2005 #18 TAKATA DOME NSX |
| 奖励车辆2 | R4 2003 #77 CUSUCO SUBARU ADVAN IMPREZA |
| 奖励车辆3 | C541 1995 Tom's T020 MR2 |
| 攻略心得 | 首先要记住赛道，这是车手的基本，以后的赛事也是如此。对于初学者来说将辅助路线，完全开启是一个重要的学习过程，严格地按照路线进行刹车将对以后的比赛大有益处。 |

| Exhibition Race 3 | |
|---|---|
| 使用赛道 | Silverstone National Circuit |
| 比赛圈数 | 3 |
| 解锁的Exhibition Race | Exhibition Race4 |
| 奖励车辆1 | R2 2003 #88 Veloqx/Prodrive Racing 550 Maranello |
| 奖励车辆2 | R4 2002 #1 Champion S4 Competition |
| 奖励车辆3 | C525 2003 APR Perfomance Celica GTS |
| 攻略心得 | 这条赛道能否掌握连续的弯道，将成为获胜的关键。对初学者来说辅助路线完全开启的练习还是非常必要的。 |

## CHECH POINT
## 全赛道名称及长度

| 赛道名称 | 总长度 |
|---|---|
| Mazda Raceway Laguna Seca | 3.59km |
| Mugello Autodoromo Intarnazionale | 5.25km |
| Mugello Autodoromo Intarnazionale Short | 2.88km |
| Nurburgring Nordschleife | 20.76km |
| Road Atlanta | 4.09km |
| Road Atlanta Short | 2.85km |
| Sebring International Raceway | 5.95km |
| Sebring International Raceway Short | 3.22km |
| Sebring International Raceway Club | 2.74km |
| Silverstone Grand Prix Circuit | 5.13km |
| Silverstone National Circuit | 2.62km |
| Silverstone International Circuit | 3.62km |
| Suzuka Circuit | 5.81km |
| Suzuka Circuit East | 2.24km |
| Suzuka Circuit West | 3.46km |
| Tsukuba Circuit | 2.08km |
| Tsukuba Circuit Short | 1.56km |
| Maple Valley Raceway | 4.83km |
| Maple Valley Raceway Short | 1.87km |
| New York Circuit | 2.91km |
| Nissan Speedway | 3.93km |
| Sunset Peninsula Infield | 4.47km |
| Sunset Peninsula Infield Short | 3.12km |
| Test Track Infield  King Cobra | 7.74km |
| Test Track Infield – Boomslang | 1.01km |
| Test Track Infield – Russell's Viper | 1.32km |
| Test Track Infield – Death Adder | 1.35km |
| Test Track Infield – Copperhead | 2.03km |
| Test Track Infield – Inland Taipan | 2.22km |
| Test Track Infield – Diamondback | 2.30km |
| Test Track Infield – Malayan Krait | 3.30km |
| Test Track Infield – Black Mamba | 3.61km |
| Maple Valley Raceway Reverse | 4.83km |
| Maple Valley Raceway Short Reverse | 1.87km |
| New York Circuit Reverse | 2.91km |
| Nissan Speedway Reverse | 3.93km |
| Sunset Peninsula Infield Reverse | 4.47km |
| Sunset Peninsula Infield Short Reverse | 3.12km |
| Test Track Infield  King Cobra Reverse | 7.74km |
| Test Track Infield – Boomslang Reverse | 1.01km |
| Test Track Infield – Russell's Viper Reverse | 1.32km |
| Test Track Infield – Death Adder Reverse | 1.35km |
| Test Track Infield – Copperhead Reverse | 2.03km |
| Test Track Infield – Inland Taipan Reverse | 2.22km |
| Test Track Infield – Diamondback Reverse | 2.30km |
| Test Track Infield – Malayan Krait Reverse | 3.30km |
| Test Track Infield – Black Mamba Reverse | 3.61km |

首先在直线道就开始刹车，当车速减慢后就逐渐放松刹车，然后小心地入弯。此时转弯的动作也会让车辆减速，让车速可以低到安全转弯。如果玩家使用方向盘与踏板来右转弯，请想象踩刹车的脚与左手之间有一条细线，当玩家往右打方向盘时，那条细线就把踩刹车的脚往上拉。此项技术也是在开启建议路线时比较容易练成。当看到建议路线变成绿色时就开始刹车，等到路线逐渐变成黄色时就进入弯道，然后利用转弯的速度来减速。

引擎刹车：如果玩家在刹车入弯时换低速档，引擎就会降低转速，并降低车辆速度。这种比较难的技术被称为"引擎刹"作为一款赛车游戏来说，《FORZA赛车2》的复杂性和真实度是显而易见的，有很多初学者无法很好地驾驭自己的赛车，下面笔者会为大家回答一些在车辆驾驶及比赛中所用的技巧和需要注意的地方。

**问：车身的重量对驾驶有影响么？**

答■当玩家坐在静止的车辆中，或匀速驾驶车辆直行时，整个车重几乎是平均分布在4个轮胎与路面的小小接触面上。但是当车辆进行加速、刹车或转弯时，车重会分别往后、往前或横向转移。这种转移会扩大或缩小每个轮胎与路面的接触面积，因而增加或减少每个轮胎抓地力。车重转移幅度越大，车辆的整体抓地力就越小。《FORZA赛车2》模拟了真实世界中车重与轮胎之间的动态变化，而且就像真实的比赛一样，将会直接影响到比赛过程。

**问：如何掌握车辆的抓地力？**

答■从表面上看，赛车只是加速、刹车及转弯，而且要比竞争车手更快跑完跑道而已，但事实上这绝对不是单纯地猛踩油门或刹车、猛打方向盘转弯就可以决定胜负的。在比赛中，抓地力就是一切。能否让车辆时时保持最佳抓地力，就决定了是领先群雄还是吊车尾。而这又是一个非常复杂的问题，要考虑到各种不同的因素，主要有以下几点：

加速时：加速越猛，往后移的车重越多，于是车尾会往下沉，压缩后侧的悬吊系统，使得后轮承受更多车重，进而增加后轮与路面的接触面积。同时，前轮承受的重量减少，使得前轮与地面的接触面积缩小，因此则会降低前轮抓地力及车辆的操控性。如果车辆在转弯时发生这种情况，就称之为转向不足，是前轮滑移角增加的缘故所造成的。滑移角就是车子的行进方向，与轮胎所指方向之间的角度。所以要得到好成绩的前提，就是控制转向不足的问题。



减速及刹车时：其实在比赛中放开

CHECH POINT

# 职业赛比赛简介

| 试车厂 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 赛事名称 | 等级要求 | 参加条件 | 奖励车辆 | 比赛场次 |
| 北美洲公开赛 | 0 | 地区必须为北美洲 | 1969 Camaro Z28 | 3 |
| 亚洲公开赛 | 0 | 地区必须为亚洲 | Sprinter Trueno | 3 |
| 欧洲公开赛 | 0 | 地区必须为欧洲 | 1970 914/6 | 3 |
| 前轮驱动殊死赛 | 1 | 传动系统必须为FWD | Mazda Roadster | 3 |
| 四轮驱动殊死赛 | 1 | 传动系统必须为AWD | Wings West Civic | 3 |
| 后轮驱动殊死赛 | 1 | 传动系统必须为RWD | Lancia Delta | 3 |
| 掀背车决赛 | 3 | 车种必须为掀背车 | Renault Clie | 3 |
| 中置引擎挑战赛 | 5 | 传动系统必须为RWD引擎位置必须为中置 | Border MR2 | 3 |
| 蝇量级邀请赛 | 7 | 重量低于932kg | De-Luck NSX | 3 |
| 重量级公开赛 | 10 | 重量高于1746kg | Shelby GT500 | 3 |

| 初级杯比赛（参加条件为3） | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 赛事名称 | 等级要求 | 参加条件 | 奖励车辆 | 比赛场次 |
| 直列式4气缸展示赛 | 3 | 引擎类型必须为4气缸引擎设定必须为直列式 | VII Integra | 3 |
| 极速殊死赛 | 3 | 进气系统必须为涡轮增压或者进气系统必须为机械增压 | De-Luck Supra | 3 |
| 6气缸展示赛 | 5 | 引擎类型必须为6气缸 | Tommy Kaira R34 | 3 |
| 经典跑车赛 | 7 | 出厂年份少于1975车种不能为美式大马力跑车 | 1976 Carrera RS | 3 |
| American Iron决赛 | 10 | 车种必须为美式大马力跑车 | Guldstrand | 3 |
| 自然进气引擎挑战赛 | 15 | 进气系统必须为自然进气 | Mugen S2000 | 3 |
| 高速引擎殊死赛 | 20 | 引擎类型必须为8气缸 | Lingenfelter | 4 |
| 5x5极速冲刺赛 | 25 | 引擎类型必须为10气缸 | #22 Comp Coupe | 4 |
| 极限性能殊死赛 | 30 | 引擎类型必须为12气缸 | ME Four-Twelve | 4 |
| 20世纪超级跑车邀请赛 | 35 | 出厂年份少于2000年车种必须为超级跑车 | VeilSide F99 | 4 |

| 车厂俱乐部大赛（参加条件为5级） | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 赛事名称 | 等级要求 | 参加条件 | 奖励车辆 | 比赛场次 |
| Volkswagen 车手俱乐部 | 5 | 车厂必须为Volkswagen | VR Golf R32 | 3 |
| Integra 杯 | 5 | 车系必须为Integra | Mugen Integra | 3 |
| MR2 杯 | 10 | 车系必须为MR | VIS MR2 | 3 |
| Quattro 俱乐部 | 10 | 车厂必须为Audi | AWE Tuning S4 | 3 |
| Nissan 赛车俱乐部 | 15 | 车厂必须为Nissan | Top Secret S15 | 3 |
| Porsche 跑车俱乐部 | 15 | 车厂必须为Porsche | #82 GT3 Cup | 3 |
| Corvette 赛车杯 | 20 | 车系必须为Corvette | #99 Corvette Z06 | 4 |
| Scuderia Ferrari俱乐部 | 25 | 车厂必须为Ferrari | 1967 330 P4 | 4 |
| Viper 性能杯 | 30 | 车系必须为Viper | Hennessey Viper | 4 |
| Toro Furioso俱乐部 | 35 | 车厂必须为Lamborghini | Diablo GTR | 4 |

| 业余赛（参加条件为7级） | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 赛事名称 | 等级要求 | 参加条件 | 奖励车辆 | 比赛场次 |
| Goodyear 150马力邀请赛 | 7 | 马力少于150HP车辆类型不能为赛车 | Tommy Kaira M20b | 3 |
| Sparco 200马力邀请赛 | 7 | 马力少于200HP车辆类型不能为赛车 | Sparco Evo.8 | 3 |
| Kumho Tire 250马力邀请赛 | 10 | 马力少于250HP车辆类型不能为赛车 | AB Flug RX-7 | 3 |
| Castrol 300马力邀请赛 | 10 | 马力少于300HP车辆类型不能为赛车 | 207 Super 2000 | 3 |
| Nissan 350马力邀请赛 | 15 | 马力少于350HP车辆类型不能为赛车 | Nissan R390 | 3 |
| Stoptech 400马力邀请赛 | 20 | 马力少于400HP车辆类型不能为赛车 | #23 Comp Coupe | 4 |
| Toyo Tire 450马力邀请赛 | 25 | 马力少于450HP车辆类型不能为赛车 | #24 Volvo 560 R | 4 |
| Panoz 500马力邀请赛 | 30 | 马力少于500HP车辆类型不能为赛车 | #81 Panoz GTLM | 4 |
| Ris Competizione 600马力邀请赛 | 35 | 马力少于600HP车辆类型不能为赛车 | #35 MC12 | 4 |
| K&N Filters 700马力邀请赛 | 40 | 马力少于700HP车辆类型不能为赛车 | #2 Audi R8 | 4 |

| 竞争对抗赛（参加条件为10级） | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 赛事名称 | 等级要求 | 参加条件 | 奖励车辆 | 比赛场次 |
| 入门车款竞技赛 | 10 | 车系必须为Civic或者车系必须为Golf | Mugen Civic | 3 |
| 小钢炮殊死赛 | 10 | 车系必须为Celica或者车系必须为Eclipse | APR Celica | 3 |
| 改装车对抗赛 | 15 | 车系必须为Altezza或者车系必须为Silvia | IS430 Project | 3 |
| 全美对抗赛 | 15 | 车系必须为Camaro或者车系必须为Mustang | #10 Mustang | 3 |
| Rallicross 对抗赛 | 20 | 车系必须为Lancer Evolution或者车系必须为Impreza | MINES'S Evo.6 | 4 |
| 超级改装车挑战赛 | 20 | 车系必须为Fairlady或者车系必须为RX-7,RX-8 | INGS RX-7 | 4 |
| 欧洲大赛 | 25 | 车厂必须为Porsche引擎类型必须为6气缸或者车厂必须为Ferrari引擎类型必须为8气缸 | #5 GT3-RSR | 4 |
| 终极改装车挑战赛 | 30 | 车系必须为Skyline或者车系必须为Supra | #23 JGTC Skyline | 4 |
| 美国S等级竞技赛 | 35 | 车系必须为Corvette或者车系必须为Viper | #58 Viper GTS-R | 4 |
| 意大利之荣耀邀请赛 | 40 | 车厂必须为Ferrari引擎类型必须为12气缸或者车厂必须为Lamborghini引擎类型必须为12气缸 | #17 Zonda GR | 5 |

| 地区锦标赛（参加条件为15级） | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 赛事名称 | 等级要求 | 参加条件 | 奖励车辆 | 比赛场次 |
| D等级亚洲锦标赛 | 15 | 地区必须为亚洲车辆等级必须为D | MINE'S R34 | 3 |
| C等级德国锦标赛 | 15 | 制造国必须为德国车辆等级必须为C | #5 Opel Astra V8 | 3 |
| B等级日本地区赛 | 20 | 制造国必须为日本车辆等级必须为B | VeilSide F03 | 4 |
| B等级星条旗锦标赛 | 20 | 制造国必须为美国车辆等级必须为B | #16 CTS-V | 4 |
| 英国跑车锦标赛 | 25 | 制造国必须为英国车辆等级必须为A | Jaguar XJ220 | 4 |
| A等级美国地区赛 | 25 | 制造国必须为美国车辆等级必须为A | #73 Corvette Z06 | 4 |
| 意大利超级锦标赛 | 30 | 制造国必须为意大利车辆等级必须为S | Maserati MC12 | 4 |
| 日本GT锦标赛 | 35 | 地区必须为日本车辆等级必须为R4或者地区必须为日本车辆等级必须为R3 | #36 GT500 Supra | 4 |
| 北美区域锦标赛 | 40 | 地区必须为北美洲车辆等级必须为R3或者地区必须为北美洲车辆等级必须为R2 | #11 Panoz LMP-01 | 5 |
| 泛欧洲锦标赛 | 45 | 地区必须为欧洲车辆等级必须为R1 | Cupra GT | 5 |



↑根据这些参数选择合适的配件参赛。

↓车身两侧都可以喷上自己喜欢的图案。







↑游戏中提供了非常丰富的图案供玩家选择，将这些图案喷在自己的爱车上，彰显自己的个性。

↓想要获得最好的成绩，就需要针对该赛道进行相应的赛车调整。

油门或刹车所产生的减速有可能会产生相反的效果。油门放开得越突然，或刹车踩得越猛，往前移的车重越多，于是车头就会往下沉，而压缩到前侧的悬吊系统，使得前轮承受更多车重，进而增加了前轮与地面的接触面积。与此同时后轮承受的车重减少，与路面的抓地力也就会因此而降低。所以车辆突然减速时，大部分车重都会往前移，导致后轮抓地力不足以保持车身平衡。如果在转弯时发生这种情况，车辆会对车手的方向控制过于灵敏。这种情况就是转向过度，是后轮滑移角增加的缘故，而转向过度会在比赛时给自己带来大麻烦。

转弯时：像前面的问题所提到的，在转弯时控制车重转移是很微妙的一件事。当车辆加速及刹车来转弯时，车重不只会前移，还会从弯道顶点往轮胎外侧的方向横移，使得轮胎外侧的抓地力增加。举例来说，右转弯车重会移到车辆左侧的轮胎，而左转弯时情况刚好相反，车辆右侧的轮胎会承受更多车重，抓地力也会更大。

**问：除了一些基本技巧和对赛道的了解以外，驾驶中的还有什么也是非常重要的呢？**

答■当然，除了一些技巧和对赛道的了解以外，驾驶的流畅性也是玩家所必须注意的，它也是比赛获胜的关键之一。之前所提到的车重转移的理论其实难以表达比赛时的真实情况。比赛经验不足的车手在面对压力时通常会忘记技巧，不是猛踩油门和刹车，就是猛打方向盘。这会对车辆的平衡有很糟糕的影响，尤其在最需要车辆平衡时最为严重。但就算玩家能够平稳的加速、刹车和转弯，还是会发生车重转移的情形，而猛然踩下或放开油门、猛踩刹车或猛打方向盘只会让车重转移的影响更显著，进而增加轮胎的负重敏感度及减少抓地力。车辆不只会失去稳定性、浪费时间，还可能完全失控，冲出跑道，甚至波及其他竞赛对手。但车辆的性能越好，驾驶的流畅性所带来的好处也就越多，而驾驶的越粗暴，比赛的成绩就会越差。

有人会说比赛时追求驾驶的流畅性似乎违反自然，因为玩家四周往往围绕着一群竞争性强的对手，每个人都想尽办法超越对方，而玩家想超前的欲望会鼓励自己做出冲动的行为，谁还有时间考虑流不流畅？在这种情况下，只有保持冷静才不会失去理智，但理性驾驶跟积极进取对提高名次是同样重要的。请记住，流畅地加速、减速和转弯并不代表必须慢下来，正确的做法不但可以帮助玩家保持车速，还可以避开麻烦。但到底要怎么做呢？归根结底就是战斗飞行员所说的"状况认知"，也就是不只要明白周遭发生的一切，还要对车辆的反应非常敏感，而且充分了解车辆在各种条件下的整体平衡性。这样才能做到所谓驾驶的流畅性，并从中获益！

背负着振兴光明系列重任的系列最新作《光明之风》已经发售一个月了，本作除了TONY的精美人设、众多王牌声优的大力支持以及制作组精心设计制作的游戏系统以外，故事剧情部分也可以算是比较有看点的。上期为各位玩家精心制作的流程攻略不知是否满意……本次将继续为大家献上剧情小说，敬请欣赏。

SHINING WIND
シャイニング・ウィンド

# 由王牌声优们演绎的画风精美的众多个性人物的曲折离奇的故事！

| PS2 | 本刊译名：光明之风 | | | CERO B |
|---|---|---|---|---|
| | SEGA | 7329日元 | 2007年5月17日 | |
| 动作角色扮演 | DVD-ROM | 日版 | 1-2人 | 544KB |

哎呀，亲爱的客人。欢迎来到久远的森林。
您来到这么幽深的森林里，是为了听我讲的故事吧。
我将要讲的是在心之世界里旅行的冒险者们的故事。
这个不可思议的故事的结局并不只有一个，
您也来和我一起引导他们吧。
他们的命运将由您掌握，
来，让我们开始吧。

## ✻Phase00 苍天之红月

"……这是，哪……又是那个梦吗？"

"掌握钥匙的人啊。"

"在呼唤我吗……"

"苍天上升起红月的时候，通往梦幻大陆的门将会打开。"

"到底在说什么呢？"

"敞开你的心扉，澄静你的心灵，那样门就会打开"

"一直在呼唤我的'你'到底是谁？"

"我会一直在那海市蜃楼的大陆等着你……"

睁开开眼睛，基利亚发现自己站在通往学校的路上，而在身边的是青梅竹马的希娜。

"真是的！你又再发什么呆啊？没睡醒的话，要不要我再叫醒你一次？"

"不…不用，不过你叫人起床的时候不会温柔点吗"

"那样的话你根本不会醒，害得我又迟到了"希娜转身离去。

"最近我经常会做个奇怪的梦……居然走了……"

一群人为了调查最近的学生失踪事件而来到学校，可因为基利亚的迟到，其他人看来已经先进入调查了。

突然一阵地震……

"发生什么事了。"

希娜担心其他人与基利亚分头行动，寻找同伴，两人约定在光风馆合流。

基利亚刚进门转了转，就来到一棵盛开的樱花树前。

"这树不是已经很久没有开花了吗？"

正当基利亚惊讶之时，一阵头痛袭向他来。

基利亚痛苦地半蹲下去，而出现在他脑海里的是：

一个长发尖耳的美丽少女正在抚摩那棵樱花树，并在诉说着什么。

头上绑着绷带，也许是受了伤。

似乎是察觉到了自己，而转过头来，那深邃的目光令人难忘。

"刚才的那是什么……幻觉吗，对了，要赶快和希娜合流"

"谁都没看见呢，你那边呢"

"真是奇怪呢。一个人都没有。不过，我找到一本书。里面好像有些线索。"

站在光风馆二楼的书桌旁，希娜开始读起那本厚厚的古书。

"梦幻大陆恩迪亚斯记？"

"与世界相连的树，当它盛开的时候，通往海市蜃楼的大陆的门就会被打开。"

"如镜的泉水映照着苍天上的红月，那就是通往异界的门。"

"说起来，庭院里那棵樱花树，根本不是开花的季节……"

希娜听到基利亚这么一说，马上冲到庭院，她被眼前的景象惊呆了。

"怎么会这样，我来的时候根本没开花。"

基利亚走上前

"水面上映有红色的月亮，这个时候怎么会有月亮……"

"难道和书上写的一样"

"难说这樱花树就是'世界连接之树'…嗯？"

地震再起……一阵光芒……

"我怎么了，这到底是哪"基利亚周围景色…这是在宇宙?

"连接着世界的命运之门已经被打开了，你就是那个拥有得到钥匙的资格的人"

"总是在梦中呼唤我的就是你吗？"

"呼唤你的并不是我，我最多只是守护钥匙与门的存在罢了。"

"钥匙是你自己的心。心之钥匙拥有开拓命运的力量。怎么使用全由你决定""

"你用钥匙打开的门的后面，是光明是黑暗亦或是混沌……"

"磨练你的心灵的话，总有一天你会明白钥匙的使用方法。"

"去吧，去到等待你的人身边。"

"当你得到能够打开真相大门的钥匙的时候，我们还会再相见的。"

光风馆门前，基利亚醒了过来。

"这里是……对了，刚刚被光吸了进去……"

基利亚没走几步，发现地面的一部分已经因地震而坍塌。

而当他转过头去，樱花树下是刚才出现在脑海里的那名少女。

"你是……你的耳朵……"

"将……这……个……"

少女艰难地拿出一个袋子。

"这是……里面是什么？"

"希……望……"

虽然不明白什么意思，但基利亚还是收下来，就在同时，一位身穿盔甲的银发青年闪现出来，和那少女一样，他也是尖耳。

那青年没有理会基利亚独自和少女说了一堆莫名其妙的话，从对话中得知少女叫做赛库缇。

"你们到底是谁。"

"别碍事，消失吧。"银发青年似乎是想用什么魔法。

"算了，这样会让赛库缇的精神面受到创伤"

语毕，两人就消失了。

"刚才那是怎么回事……难道是想杀了我吗？那女孩叫赛库缇吗，她给我的这袋子里好像装着类似种子的东西。"

"那两人的耳朵好长，而且像用了魔法似的消失又出现……到底怎么回事啊。"

听到光风馆里有声音，基利亚以为是希娜便冲了进去，结果却看到一矮人大叔。

叫做达古的大叔和基利亚解释道他是从异界来，而且希娜在他们村子里——拉古那村。

跟随大叔来到光风馆前一个洞窟，基利亚见到了身着异装的希娜和这里的长老……

"我一周前就来到这了……我们连同光风馆一起飞到了这个充满了怪物与魔法的异世界。"

"这里是'梦幻大陆利贝利亚'。而你们居住的世界叫做'艾路德'。"

"难道就是那书里写到的？"

基利亚虽然无奈，但也只有相信这不可思议的事实。

同时长老决定帮助基利亚他们收集如何回去的情报以及帮助寻找同伴。

就在大家对话时，怪物袭来。

希娜便马上冲了出去，但毕竟寡不敌众，希娜在基利亚的面前倒了下去。

就在基利亚后悔自己的无力时，听到了总在他梦中出现的那不可思议的声音。

基利亚觉醒，从希娜身体中获得了"心剑"，誓与其共同战斗……

击退敌人后，长老说基利亚就是传说中的"心剑士"，艾路德的人们能在这个世界中发挥出强大的能力，在这其中心剑士是特别的存在。

这一带流传着救世主的故事，心剑士的出现意味着动乱的开始。

而寻找到圣杯的话，也许就能回到原来的世界。

次日早晨，圣菲利亚斯王国公主听说基利亚一行要寻找圣杯，便来此，希望招待他们去王都。

"我是圣菲利亚斯王国公主，库拉拉库兰·菲利亚斯。希望你们协助寻找圣杯。"

长老发现希娜对此似乎很不放心。

"菲利亚斯王家是曾经与心剑士一同拯救过世界的正派家族。你们想寻找圣杯的话，必定需要他们的帮助。"

一行人决定前往王都，临行前，公主向众人说道"混沌之门"是影响世界的根源，而只有心剑士才拥有封印它的能力。

**来到圣都菲利亚斯·缇利斯**

大丞相莱狄尔向大家说明"混沌之门"以及菲利亚斯天气异常的原因是因为三大守护之塔的力量日益减少而造成的。而国王被邻国的兽人所暗杀，那也是一切的开始……

莱狄尔话还没说完，只见王子卡利斯慢慢地走了过来表示自己也要为保护王国而尽力。

而莱狄尔二话没说马上搀扶王子回房休息。

"王子因为在国王暗杀事件中，中了兽人的毒箭，患上了重症。"公主心痛地说道。

语毕，基利亚与希娜为准备日后寻找圣杯的旅途回光风馆休息。

次日，公主单独约出了基利亚。

"为了王国的未来，康复弟弟卡利斯的病，需要龙泉乡的泉水。希望你能帮助我"

基利亚接受了公主的邀请，两人一同前往龙泉乡。

四周雾气之大，根本无法辨认路途。

正在两人苦恼之时，从浓雾里出现了一个身影。

兽人族吗？龙人？

"区区人类来到昆仑想做什么？"

"龙人族的守护者啊，我对擅自踏入这片土地道歉。但是希望能够理解弟弟的病只有这的山泉水才能治愈。"

"这雾之结界，拥有不纯心灵的人是无法通过的"

"女人啊，你那不纯净的心灵是无法驱散这雾的，还是放弃了，回去的好。"

说完，龙人转身走进雾中。

"怎么能这样……为了王国的未来，为了弟弟的康复……"

"不能更加率直点吗？我想知道你真正的心情，还有瞒着希娜单独带我到这里的理由。"

基利亚关心地问道。

"说真的，我很着急，因为父亲和哥哥都不在，只想着怎么恢复衰弱的国力。为了拯救国家，不管怎样只有靠你，所以无论如何都想要得到你的力量。这一点，希娜大概都已经看透了吧。

我从出生时就赋予了守护国家圣女的命运，但是我不是这么伟大的人，已经厌倦了。"

基利亚明白了公主的真意，拔出了公主心剑，公主因为敞开了自己的心灵，雾气得以散开，取得了泉水，在归途中救助了受伤的鸟人。

从鸟人那得知，王子受到了兽人的诅咒，只有泉水无法完全治愈病情，需要找到住在昆仑的仙女。

回到光风馆后，公主决定与基利亚共同行动。而王子也来到光风馆感谢基利亚带来的泉水。

但是王子隐瞒了自己的病情恶化，对话中突然倒下……实际泉水并没有起到很大作用。

焦急的一群人决定马上前往昆仑寻找仙女。

昆仑最深部，龙人再次出现在基利亚面前，

"我说过……不要再次来到这个地方。"

"那泉水没能治愈王子的病，我们需要仙女的力量。"

"不用多说。"龙人拔剑相向。

"等等！"

"大姐？"

"我就是昆仑的仙女风冥。"

"你有拯救一个人而抛弃所有的觉悟吗？"

风冥问道

"我谁都不想失去。"

"那让我见识下你的觉悟吧。"

仙女让基利亚拔出了自己心剑。

最终仙女承认了基利亚那无欲望、不想滥用力量、纯粹想拯救他人的心意。

决定随基利亚下山。

光风馆，仙女走近王子只见亮光一闪，众人呆住，王子看起来已经完全康复。

"你们认为菲利斯的圣女连这种小事都做不到？"

"真是太好了。"基利亚高兴地说道。

## ✲Phase01 龙血之继承者

光风馆里，基利亚慢悠悠地走下楼梯，总结着最近发生的事。

"达古，你在干什么呢？"只见一旁的达古在角落里倒腾着什么。

"喔—，来得正好，你可是来我商店的NO.1呀。"

达古因为不擅长战斗，所以为了帮助大家，收集了好多实用的东西。

正好风冥散步归来，说到庭院那樱花树是灵树，而基利亚从少女那收到的袋子里装的就是灵树木的种子。

刚踏入作战会议室，达古就慌慌张张地冲了进来。

"不好了，基利亚！"

"怎么了，这么慌张？"

"赛兰军攻过来了！怎么能不慌张！"

**作战会议中。**

"很显然，这是冲我来的。我加入这边，必然招致赛兰内部人员的不满。"

风冥看起来很清楚事情的原因。

"目前看来已经不是谈判能解决的问题了呢。"

而带领先头部队进攻的人正是之前在昆仑碰到的龙人——豹云。

大家商议后，决定迎战。

**菲利亚斯正门。**

只见豹云独自一人站在门口。

"总算来了啊，我都等得不耐烦了。赛兰国宰相修麻理要我带话给你们'因贵国将仙女夺走，我们认为，贵国有扰乱我国以及这个地区协调性的不良企图。如若不将仙女以及犯人心剑士交出来，塞兰军将动用武力解决。'"

那不过是开战借口，大家都心里明白，自然不会理睬这样无理的要求。

众人想说服豹云，可被豹云拒绝。

"不论他想怎样，他总归是国王的代理，而军士能做的只是听从命令。"

已经无法回避，战斗已经开始。

豹云转身离去。

经过苦战，大家来到辉龙军本阵。

"豹云！"

"等候多时了。赛兰军五兽将军豹云在此！一决胜负！"

**豹云被击败。**

但最终被风冥所感，正当大家说话之时，远方突然射来多发冷箭。

豹云在关键时刻保护了风冥，而基利亚也由此获得了豹云的心剑。

"让我们一同保护她吧。"

"从我的身体里取出心剑？"豹云十分惊讶。

"五兽将的豹云已为妾身挡箭而死，现在你将作为心剑士的搭档而承担新的使命。"

"会是哪里射来的呢？感觉就在附近……"

"修麻理那家伙，一开始就打算杀掉大姐呢，绝对不能原谅。"豹云怒吼道。

"这个圈套……你不知道吗？"

"是啊，真不知道。不过，为了保护大姐，我体内的龙之血已经沸腾起来了。

正如大姐所说，我是个笨蛋呢。看来不得不活久一些了。"

"接下来有什么打算？豹云"

"从今日起我与赛兰军一刀两断，我发誓绝对效忠心剑士基利亚，我的生命就托付给你了。"

"别这样，我们是同伴啊。"

"那以后我们就兄弟相称吧！"

因为新同伴的加入大家都非常高兴。

远方，石壁顶端，一位短发少年站在那，似乎目睹了这一切。





而他身后站着一位背长弓的少女。

## ✻Phase02 世界之伤、野兽之牙

光风馆内，谈笑过后，风冥开始解释两国开战的原因。

"事情是在一年前，菲利亚斯国王以及第一王子被暗杀后开始的。而一切的阴谋都是出自赛兰的宰相修麻理。"

"大姐，修麻理好像已经获得了巫女。"

风冥惊讶，众人莫名。解说继续。

"从前，利贝利亚曾经是个神魔不断争斗的土地。为了净化那些战斗中被污染的大地，人们建造了三座'天之塔'。塔会将大地中的黑暗能量吸收，转换成其他力量放出，这便是古代的技术。生成光和热，雨以及风，三座塔都赐予这片大地恩惠。然后，将选出能力者作为塔的管理人，而这些人就是'巫女'。不过可笑的是，因为三个巫女而引起的争端也数不胜数。也许是必然的吧，因为这些塔是利贝利亚的生命线啊。不久，各国都开始隐瞒巫女存在，一般会将她们藏在他国无法接近的场所。如果超过了天之塔的处理能力，就会出现混沌之门，天气异常这一类的现象。如此放着不管的话，大地的污染扩大，将会引发可怕的灾难。在事情变得无法挽回前，我们必须恢复塔的正常机能，但这需要借助巫女的力量。"

"不过那三巫女都是谁呢？"

"阿斯特莱亚的女王，菲利亚斯的圣女，以及昆仑的仙女……也就是妾身我了。"

"也就是说我们这已经有两名巫女了呢，接下来就是修麻理那边……"

公主沉默……

"我已经不再拥有巫女之力了……菲利亚斯巫女血统已经断绝……"

众人商议后，决定首先阻止修麻理滥用巫女之力满足自己野心的行为。

同时赛兰军再次袭来。而带军的是另一位五兽将。

### 虎豹军本阵

一阵闪电。

"你们这群袒护邪恶仙女扰乱利贝利亚和平的恶党。将由我五圣将雷飞大人所打败。"

"光之巫女将加护于我们。"

"光之巫女是谁？"

"我没有必要跟要死的人说话。"

雷飞终究不敌基利亚。

而这时豹云赶到，想要劝说雷飞，不料却被其乘机逃走。

### 光风馆内，

"这次也轻松击退了敌人呢。"希娜显得很高兴。

"好像有什么阴谋呢。"风冥语重心长地说道。

"难道除了巫女，还有什么秘密兵器吗？"

"也许吧，不过现在一切都还不明朗。"

## ✻Phase03 太阳之心、月之剑

光风馆内，基利亚正打算出门走走，而达古又慌慌张张地跑了进来。

"怎么了，达古，又这么慌慌张张的。"

"听我说，基利亚，我得到了非常机密的情报，关于赛兰那秘密兵器的！"

"怎么了？"风冥也走了过来。

"达古获得关于秘密兵器的情报。"

"哦，在说赛兰的心剑士吗？"风冥漫不经心地说道。

"是啊！是啊！什么啊……已经知道了啊。"

"心剑士……！？"基利亚满脸的惊讶。

"在中立地带的守卫兵有目击证言说赛兰也拥有心剑士。我正在苦恼怎么跟你们说呢。"

"心剑士……难道说……"

"对，和你一样，是异界人。强敌出现了，做好觉悟吧。"

"有种不好的预感呢……我们去中立地带看看吧。"希娜显然很受这个消息的打击。

### 中立地带 废墟群

"嗯，这个门也封印完毕了。"混沌之门消失后，短发青年对拿弓的少女说。

"真是来到很远的地方了……"

"的确是太过接近菲利亚斯了呢，看来还是回去比较好。"

基利亚与希娜见状，马上冲上前去。

"你，你们是……"短发青年表情诧异。

"苍真……是苍真吗！？"

"果然是！你们也来到这边的世界了啊。"希娜见到自己世界的同伴显得相当开心。

苍真收起了剑，

"……好久不见。"

"基利亚，希娜……好久不见。"

"吴羽，你没事吧，苍真那家伙有没有对你做出奇怪的事情。"

"没……"

"多管闲事，你才是呢，一天老缠着人家基利也不放。"苍真也不忘反击。

"真失礼……。"希娜嘟起嘴来。

四人老相好见面自然打成一片。

"……这里不好说话，去我们那吧。"希娜兴奋提议道，可却换来了苍真冷淡的回答。

"那是不可能的，相信你们也注意到了，我就是赛兰的心剑士。"

"我现在是你们的敌人，来到这个世界，自然立场也会有所改变。"

"别在那种喜欢打仗的野蛮国家，来和我们一起……"

"赛兰的人民也很痛苦。需要我们力量的人很多。"

"你们被修麻理骗了。"基利亚辩解道。

"……我们并没有完全信任修麻理，但赛兰那些无罪的人们在遭受着异变之苦，而麻理修也指示我们封印混沌之门，而正是因为你们和邪恶仙女联手的原因，赛兰人民才会将愤怒的矛头指向菲利亚斯。"

"不对，我们只是……"

"就是这么回事，立场改变了，主张也改变了，所以我们不能和你们一起，之前射向仙女的那些箭还记得吗？"

"难道……！"

"……和你想的一样，战场上相遇的话，就是敌人，要有保护自己想保护东西的觉悟。"

"你在说什么呢…"居然要曾经的好友拔刀相向，怎么能这样，希娜不敢相信她所听到的。

"基利亚，对不起。"

"我们走，吴羽。"

"苍真！"两人没有理会基利亚的呼喊，头也不回地离去。

伤心的两人刚到光风馆，又听到了赛兰再次袭来的消息。大家立即出发迎战。

"没有敌人呢……"

"因为我们的到来，所以逃跑了？"

正当两人对话时，一群兽人部队围了过来。

"能接受我的邀请，真是荣幸呢。"

"你就是修麻理吗！"

"我要阻止你的野心，在这将你击败。"

"哈哈哈……我为你准备了完美的舞台，来吧，该主角登场了。"

只见苍真和吴羽，从修麻理身后走了过来。

"能这么近距离地欣赏心剑士之间的战斗，真是机会难得啊。"

说完，修麻理离开前线，准备在一旁观看。战场上只留下曾是同伴的四人。

苍真拔出了吴羽的心剑。

"来吧，我这可是已经做好准备了。"

"一定要战斗吗？"

"真是的，我受够你那小孩子脾气了，丢弃你那天真的思想吧，这里可是战场啊。

你是为了保护什么而战？你所背负的东西就只有这种程度吗？"

"……咕……"基利亚无可奈何地也拔出了希娜的心剑。

"很好，这就是命运啊。"

"上了！苍真！"

"住手……苍真……基利亚，我……已经……不想再战斗了。"

吴羽断断续续的说道，看来是相当劳累了。

"这场战斗难道有什么意义吗？你们根本没有必要相互战斗。"

"你们真没有必要战斗啊，因为你们是……我最重要的……"

吴羽话还没说话，修麻理再次带领一群兽人部队，将他们围了起来。

"同伴之间叙什么旧呢，真是个无聊的收场呢，没用的东西。将违背我命令的巫女给抓起来。"

吴羽被兽人带走。

"不要！别对吴羽出手！"面对这么多的兽人，刚战斗过的苍真毫无解数，只能无力地吼道。

"放心，那女人还有利用价值，只要你乖乖听我话的话……"

"是……"

"你去寻找其他的心剑吧。"修麻理命令说道。

"苍真，这里就交给我们……"

"别多管闲事。"苍真显然不买基利亚的帐。

"事态变成这样都是我的责任……再见了。"

苍真转身离去。

"菲利亚斯的心剑士啊，想要巫女的话，就去打败以五兽将最高机动力著称的马曹部队吧。

哈哈哈哈！！"

光风馆内，大家商议过后，决定救出被修麻理利用的苍真与吴羽。

### 中立地带南部平原

"马曹！追到你了！"

"到此为止了吗！"

马曹不敌基利亚撤退。

而来到关押吴羽的牢房时，苍真再次出现。

"基利亚来做个了断吧！"

两人刀剑相向。

"呵，再战斗的话，心会坏掉的。"

"什么？"

"拿着。"苍真将自己的心剑交给了基利亚，并把吴羽也推了过去。

"吴羽就拜托你了。"
"苍真也和我们一起……"
"我没能保护好吴羽，所以……再见了"
夕阳下，众人只能呆呆地望着苍真离去的背影。

## ✲Phase04 天之巫女、天之塔

光风馆内，风冥问道"你叫吴羽吧，你到底是什么人？"
"怎么了，风冥，有什么在意的事吗。"
"她的灵力可以和巫女匹敌，但却似乎没有拥有塔管理者的资格呢。"
吴羽似乎并不在意这事。
"那个……我……真的可以留在这吗，之前我还对风冥……"
"不用在意，一切都是修麻理的阴谋。"
"我有提案，大家去天水之塔，让塔的机能恢复。"基利亚提议道。
"什么？你知道塔在哪吗？"
"难道是要潜入赛兰？"希娜疑问。
"对，而且这样也可以帮助赛兰的人民。"
"我曾经被修麻理带去过天水之塔，而且拥有巫女之力的风冥能恢复塔机能。"
"嗯，在对方行动之前，我们这边主动出击也许是个好注意呢。"

### 天水之塔

"这就是塔的内部啊……好多奇怪的机器。"基利亚感叹道。
"这可是古代的遗产，在这可以控制利贝亚斯的天气，而这座塔的任务就是控制云层下雨。"
"嗯？"只见一老龟人慢慢走了过来。
风冥激动地叫道"黄龙！"
原来他就是守护这塔的五兽将之一，黄龙。
"好久不见了呢，老头子！"豹云也打起招呼来。
"……这里是由龙人守护的圣域之一……不允许外人进入。"
红鼻子红脸的老龟人边打嗝边说道，看来是醉得可以。
昏头昏脑的老头不分青红就砍了过来，众人只有将他打醒……
"哎呀？这是哪？"
"酒醒了吗，黄龙。"
"这这……许久未见，公主大人。"
"啊？公主大人？什么意思？"豹云没搞懂黄龙在说什么。
"难道你忘了公主曾经是统治我们龙人族王族的末裔了吗？"
"真的吗，大姐？"
"那是很久以前的事了。"
"对了，得赶快恢复塔的机能。"基利亚插嘴道。
风冥走了过去，很快就恢复了塔的机能。不愧被称为仙女。
而在大家高兴之余，黄龙带来一个坏消息，苍真因为暗杀修麻理失败被抓，近期就要被行刑。

### 风之馆内

"苍真代替我们想去打败修麻理……想一个人完结这场战斗……"
"我们一定要在他被行刑前救出他来。"
众人讨论时，不见吴羽身影。
"难道她想一个人去……"希娜惊声叫道。
"怎么会？"基利亚马上冲了出去。
在樱花树前，基利亚看到了吴羽的身影，便放下心来。
两人约定一同前去救出苍真。
樱花飞舞中，吴羽将心剑赐予基利亚。
"我对此剑发誓，结束这场战斗！"

### 赛兰要塞

一只火鸟从天而降，挡住了去路。
"躲开！"
"我是五兽将之一，赤热炎翼将军炎武，想从这里通过的话，就将我打倒！"

### 行刑场

看来众人已经来迟了，火刑行刑场只剩下燃尽的木头，根本不见苍真身影。
"苍真……怎么会……啊————"基利亚悲痛欲绝。
"不能让悲伤与愤怒占据心头。"
一位黑发青年从天而降。
"他并没有死。"
"怎么回事？"
"他还有自己的使命要做，不能在这种地方就退场啊。"
"苍真想做什么？"
"他的灵魂需要休息，所以暂时由我保管。"
"等等，你到底是什么人。"
"我名ZERO，不是你的敌人，也不是你的同伴。"
"你们也有你们的使命，只要继续相信，只要继续活下去的话，总一天还会相遇的吧。"
一阵闪光过后，ZERO便消失了。
"那家伙是……"
"没事的，他是守护世界的存在……"吴羽似乎对这些很了解。
"现在我们能做的只是相信苍真还活着而已……"
而赛兰军队集合准备大举进攻菲利亚斯。
因为基利亚的活跃，五兽将相继被打倒。
"失态，亏你们这群废物还拥有五兽将之名。"
"修麻理！"
"战争结束了，剩下的是政治上的问题了……那是头领的事。"炎武说道。
看来五兽将也厌倦了听从修麻理的命令。
不得人心的修麻理想趁机逃跑……可被一强壮的狼人拦住了去路。
"到此为止了！"
"罗，罗安陛下……"
"做得太过分了啊，修麻理……"
固执的修麻理不听国王劝解，转身逃去。
"我会向你们复仇的！"
一片荒地上，基利亚遇到曾在樱花树下见到的那银发青年。
而修麻理已死于他手。
"你们到底想做什么？"兽王看来认识青年，而且察觉到了他们有所预谋。
"只为世界建立跨越种族的新秩序。"
语毕，青年便消失了。
"北方已经开始活动了……修麻理看来是受他们指示。"

## ✲Phase05 世界之管理、折断之圣剑

### 光风馆内

"赛兰的动乱虽然已经结束，但晴天还未到来……"
"就是罗安所说的，北方吗？"
"北方是哪个国家？"希娜看来对大陆依然不是很了解。
"精灵族的森林王国，阿斯特莱因。"公主解释道。
"那个国家不是从不关心外界吗？"
"外界如果没有精灵的引导的话是无法进入的。而且那的天风之塔应该也失去了效率。"
"精灵族的沉默让人感觉很不舒服呢，希望没什么大事才好。"
此时，王国卫兵冲了进来。
"公主殿下，有要事禀报！"
"中立地带出现所属不明的军队，此时正在精灵北部要塞布阵中。"
"事情比想象中的进展还要快呢。"大家决定去一探究竟。

### 中立地带，银发青年率领大军攻来

"恭候多时了，心剑士一行。"
"……你是什么人，阿斯特莱因的人吗？"
"阿斯特莱因已经不覆存在，我等是魔装炼金帝国贝鲁加尔德，为建立大陆新秩序而存在。"
"听从命令吧，这位是我等的心剑士兼皇帝特莱哈尔特陛下。"说出这话的居然是，曾经樱花树下遇到的那少女——赛库缇。
而她身后的是。
"特莱哈尔特……"看来又碰到老熟人了。
"三塔将由我们接管，投降吧，否则我们将使用武力让你们屈服！"
"为什么要这样做？"
"基利亚，你还是一样天真啊！"
特莱哈尔特走向前。
"我们将用新秩序来管理这个世界，消灭这个世界种族限制，你们如果也想拯救世界的话，听从我的命令是唯一的道路！"
"和黑暗势力联手这可不像是要拯救世界啊！"风冥反驳道。
"为达成目的要不择手段啊。"
"我们绝不听从像你们这种与黑暗势力联手的人，我们要用自己的方法让世界恢复到从前的和平。"
"愚蠢啊……"
"敢阻碍国王陛下前进的人，将由我打倒！"
赛库缇态度显得十分强硬。
"赛库缇，真的是你吗？"
"不要这样亲昵地叫我名字。"
"能和变强后的你交手，基利亚，我会很高兴的。我们走吧，赛库缇。"
谈判破裂，新的战斗一触即发。
当基利亚一行去正面迎击敌人时，达古却带来了更糟糕的消息。
敌人不知用什么手段竟然绕过正面开始攻打王城。
还好基利亚及时赶回了王宫。
"敌人暂时不会攻过来了呢。"
基利亚松了一口气。
"报告！城门，城门被攻破了！"
"怎么会这样，城门周围的敌人已经被打倒了才对！"
"敌人只有一个人……"
"你在说什么蠢话！"大丞莱狄尔怒吼道。
"敌人是黑玫瑰骑士团长里昂王子！"



"里昂？兄长大人？"库拉拉库兰惊呼。

这时，一个人走了进来，将士兵全部打倒了。

"这也太放水了吧，你们啊！"

"怎么会，真的是你……兄长大人？"

"里昂王子这是怎么回事，请你说明一下。"

"啊？里昂王子？你认错人了吧，我是魔装炼金帝国贝鲁加尔德四皇剑之一，魔剑士吉德。"

"怎么……会？"

"这个男人十分强大，就算是基利亚也不一定是他的对手，王子公主快撤退吧，这里就交给老朽了。"

而此时公主不敢接受眼前的事实，悲伤地跪倒在地。

"基利亚，那两人就拜托你了。"

"老爷子……"

"不用担心我，别忘了当年是谁教里昂王子剑术的。"

"公主，我们快走。"基利亚搀扶起公主。

王子打开了隐藏的暗门。

"虽然对心剑士很兴趣，不过和老人战斗也挺有意思呢。"吉德举起剑砍了过去……

逃出后的王子下定决心要打败像自己王兄的吉德，基利亚也由此获得王子的心剑。

"借给我力量吧，基利亚。"

"不对，是我们一起获得力量吧。"

"嗯。"

看到成长的弟弟，公主也显得十分欣慰。

"不要悲伤，姐姐，那不过是和兄长比较相像的人罢了。兄长是绝对不会做那种事情的。"

"是啊，兄长已经死了……"

"不，兄长活在我们心中……"

这时兽人王罗安赶到，两国决定联手对抗贝鲁加尔德。

## ※Phase06 剑之形、心之形

兽人族王宫

"真很不甘心啊，居然让他们夺走了菲利亚斯。"希娜愤怒地抱怨着。

"我可咽不下这口气！"基利亚也显得相当愤怒。

"菲利亚斯一定会夺回来的，为此我也会参加战斗。"

"嗯，王子也一起考虑今后的事吧。"

"暂时要受你照顾了呢，罗安"

"噢，不用客气。你们以佣军身份参加战斗吧，而我将成为你们的坚强后盾。"

"好啊，交给我们吧，对了，别小气啊，你这个海贼王肯定有很多钱吧！"

"喂，希娜，在这种时候……"

原来她是个贪财家伙啊！

"哈哈哈哈！真是有趣的小姑娘啊，没问题，我会给你们相当的报酬的。"

这时，达古走了进来。

"完成了，风冥。"

"已经好了啊，动作真快啊。"

"大家快来看我的工作结果呀。"

大家跟随达古，来到一华丽基地设施。

"这是！？"基利亚惊叹不已。

"如何？为了方便使用，我把这改得和光风馆很像。"

"这里以后就是我们的基地了呢。"

"敌人的动向呢？"

"现在五兽将正在国境防守，不过能坚持到什么时候就……"罗安感叹。

"期待你们的表现了。"

"是！"

出门时王子叫住基利亚。

"没看见姐姐呢，一起出去找下吧。"

不久，兽族城内。

"姐姐，原来你在这里啊。"

"真是美丽的国家呢。"

"是啊，各种种族聚在一起很热闹呢。"

这时，曾经救过的鸟人突然出现。

"错误的连锁，是人对人所造成的，而能切断这连锁的，也只有人吗。"

"你是……那个时候的……"

"贝鲁加尔德已经到这个地方了吗？"

因为之前曾看到鸟人跟随在那银发青年身后，大家对他的戒心都很大。

"别会错意，心剑士，我并未加入贝鲁加尔德。"

"什么意思？"

"我不属于任何国家，我只为利贝利亚大陆担心。"

"果然姐姐救的鸟人就是金库罗呢。"

"卡利斯，你……"

难道是认识这鸟人吗？

"你特地来到这，肯定有什么事吧。"

"长大了呢，卡利斯王子。"

"你和王子认识吗？"

"我来此只为传达一件事，魔剑士吉德在菲利亚斯王城里等着你们。"

说完，金库罗就离开了。

"卡利斯！"

"现在什么都不要问，我现在必须去见吉德，然后……和他战斗。"

"我知道了，我相信你。"

光风馆内

"基利亚，我有事想问你。"希娜别扭地说道。

"什么？"

"关于那个叫赛库缇的女孩。"

"没和你说过吗？她是我来到这个世界最初碰到的人，灵树之种也是她给的，但是上次见到时，完全是另外一个人似的。"

"只有这些？不过她现在可是我们的敌人。"

"我知道……"

"噢，正好，来会议室一下，有工作了。"这时，罗安进到门来。

敌人投入了精锐部队。马曹苦战，罗安希望大家去帮助他。

前线，站在敌军前方的是

"是你吗？赛库缇！"

"我说过不要随便叫我的名字。"

"在那樱花树下的事，你不记得了吗？"

"完全不知道你在说什么，我是贝鲁加尔德帝国四皇之一，赛库缇。陛下的亲卫队队长。"

"居然是亲卫队，这么说特莱哈尔特……"

"像你这种人，根本不用陛下出手，我一个人就足够了。"

"等等，赛库缇！"

"任何……阻碍陛下的人……都是……敌人。"

赛库缇表情突变。

"她怎么了？感觉哪不对劲……"

"赛库缇……！？"

基利亚试探性地叫道。

"嗯，我知道，我会将他打倒的。"

赛库缇并未理会基利亚，好像是在跟她身边飞舞的鸟儿说话。

"我即剑，消灭一切阻碍陛下前进的剑……"

战斗已无法回避。

"住手吧，不要再战斗了。"

"哼，你认为这种程度就能将我打倒吗？"

"到此为止了！"

"陛下？"特莱哈尔特从赛库缇身后走来。

"赛库缇，收起剑来。"

"但是，陛下……"

"没听到我说话吗？"

"我知道了，陛下。"

"很能干嘛，基利亚，居然把赛库缇逼到这个程度。果然很想要你的力量了，和我一起来吧。"

"很遗憾呢，我无法赞同你的那种做法。"

"这个世界已经在崩溃的边缘，已经没有去选择手段的闲情了。"

"你总是这样，根本不去理解他人。"

希娜显然对特莱哈尔特十分恼火。

"你想说，你们的做法就不会出现牺牲吗？"

"那……那是……"

"我不要求你们今天就做出决定，回去好好考虑下吧，我期待你能给我一个好的答复。"

基利亚无言以对。

特莱哈尔特转身离开。

## ※Phase07 困惑之心、不断之思念

基地内

"基利亚、希娜，我有事拜托你们。"吴羽对沉默的两人说道。

"什么？"

"怎么了？"

"希望你们帮助净化混沌之门。"

"这种事，你不用说，也是我心剑士的责任呀。"

"不是，在拉吉姆——奥亚西斯的东部，还有当时我和苍真剩下的地方。苍真一直很在意。"

"苍真留下的工作吗？"

"嗯，不过那也是我们的工作啊，我们出发吧，希娜，吴羽。"

"就是这附近吧，那么赶快开始吧。"

而两人准备封印混沌之门时。

"来得真晚呢，基利亚。"

"特莱哈尔特！？"

"你怎么会在这！？"

喜娜显得相当吃惊。

"冷静点，我不是为找你们战斗而来。"

"你想怎么样？"

"这周边的混沌之门，差不多都被我们封印了。"

"为什么，你想干什么！"

"净化混沌之门可是心剑士的重要使命啊。"

"这是我们的工作！"

"好吧，那么剩下的就交给你们吧。"

"什么？"

"听不懂吗？我在说你协助我的话，可以更好地防止世界崩坏。"

"那为什么国家之间不结盟？"

"那行不通的，我想说的只是你们越是抵抗对世界的伤害也就越大。赛兰也应该早日服从于我。"

"那你又为什么要和暗之妖魔勾结？"

"不能放置已经存在的东西不管，不论它是黑暗也好，什么也好，都将由我管理，如此而已。"

"没用的，陛下，这等人只会成为障碍，应该在此将其消灭。"

赛库缇插言。

对话中，地震再次发生。

"大地已经崩溃到如此程度了吗？"

"呀——"

基利亚醒了过来，似乎是在一个洞窟，刚才地面塌陷了吗……

站起身来，基利亚才发现倒在自己身旁的赛库缇。

"没事吧？赛库缇！"

"你……！武器呢？啊，陛下呢，这里是？"

"地面塌陷了，这里只有我俩而已。"

两人决定临时休战寻找出口。

"你叫基利亚是吧？听说你是陛下的友人，那为什么不协助陛下。"

"我不想和借助暗之妖魔力量的人联手。"

"你太天真了。妖精之国的北方大地污染早已扩大，如同死亡的世界。"

"你们的国家，已经……"

"妖精族已经被暗之力量所污染，而我头上戴着这个名为DarkMatter的金属就是为吸收黑暗力量而存在。如果没这个的话，连灵魂也要被黑暗侵蚀。"

"是这样吗……"

"污染已经扩大，而陛下只是想拯救整个世界。"

基利亚听完赛库缇一番话后，露出了自责的表情，难道误会特莱哈尔特了吗。

"谢谢，谢谢你告诉我这些。"

"知道了吗？陛下才是拯救世界的唯一希望！"

"不对，可是你将灵树的种子……将希望给我了啊"

"我将……希望？

"回想起来吧，赛库缇。"

瞬时画面又回到樱花树下，头上戴着绷带的少女与穿着校服的男孩……

而基利亚也拔出了赛库缇的心剑。

"怎么会，你怎么能从我这拔出心剑！？"

"我不知道……"

"等等，有风声。"

两人走到有风声的那道岩壁。

基利亚利用心剑打开了洞窟的出路。

"我不会放弃的，希望并非只有一个。"

"你，和陛下……有些相似。"

"是吗？"

"你从我这获得心剑的事，不要对任何人说，还有，下次再见面的时候，我们依然是敌人。"

赛库缇随等在洞口的特莱哈尔特离去，希娜也担心地跑了过来，两人返回基地。

**基地内**

"我有话跟你说，基利亚，跟我来。"罗安说道。

城内，一棵松树前。

"你让我见识到了你的意志与力量，如果你有与特莱哈尔特战斗的觉悟的话，我将把生命交由你保管。"

"如果没有觉悟，迷茫的话，是无法战胜他的。如何，有吗？"

"有，我的力量并不只是自己，我还背负着大家的思念。我不会辜负大家，所以我绝对会胜利。"

罗安相信了基利亚，并为基利亚拔出了自己的心剑。

同时，大家决定展开菲利亚斯夺回战。

通过之前逃出的秘密通道，基利亚一行见到了魔剑士吉德。

"终于来了啊，心剑士！没有时间了，赶快！"

吉德虚弱地说道。

"怎么了，你那样子……"

特莱哈尔特再次出现，阴魂不散的家伙。

"吉德，我借予你力量吧，你现在的身体，无法发挥全力。"

"对不住了。"

"特莱哈尔特！"

"别激动，我不过是个辅助人员罢了，主角可是吉德呢。"

"什么意思！"

"心剑啊！展现你那钢猛的灵魂吧！圣凯剑巴鲁昆！"

魔法阵出现在吉德脚下，刺眼的光芒围绕着吉德。

"这是心剑！？"

此时的吉德已身披重甲。

"心剑是灵魂之结晶，可以化作各种形态。你们能击破这无敌的铠甲吗！？"

吉德痛苦地倒在地上。

"到此为止了吗，输了呢，魔剑吉德。"

"可恶——"

"骑士之魂已经燃尽了吗？我的任务结束了呢。"

说完特莱哈尔特转身离开。

"魔剑吉德的力量已经耗尽了吗？"

吉德自言自语……金库罗出现，并将受伤的吉德带回王宫内。

而王子与公主似乎也已赶到。

"金库罗，谢谢你，是你将他们两人带来的吧。"

"难道……"

"你真的是兄长大人……吗？"

"变强了呢……卡利斯、库拉拉。"

"真的是里昂王子吗？"

"我的肉体早已毁灭，现在的身体是靠魔剑吉德的力量才得已存在……"

"您为什么要这样……"

"这场战斗是由于我们人类自身的脆弱而造成的。事情起因是因为父王想挑起对精灵族的战争，结果呢，我和父王失去了性命，卡利斯虽因金库罗获救，但也受了重伤。"

"父王为什么要那样做。"

"修麻理以断绝菲利亚斯的巫女血脉相要挟。"

"父王因为我……卡利斯，你也都知道吗？"

"对不起，姐姐。"

"算了，我都知道了，兄长大人。"

"不用悲伤，这个国家现在就交给你们了。"

"请放心，我一定会成长得像兄长一样强大的。"

"我会成为保护一切的盾，阻挡所有的罪恶与悲哀。"

王子和公主坚强地说。

"这才是我自豪的弟妹啊，谢谢你引导他们，基利亚。"

"成为光明引导人民走向美好的未来吧！"

传达完最后的话语，里昂安心地闭上了眼睛，化做无数的光点……

而此时，明白兄长心意的库拉拉库兰，真正的巫女之力觉醒了。

"里昂王子呼唤的奇迹吗？"

"兄长大人，谢谢您！"

## ✲Phase08 白之少女、黑之翼

**兽人族王宫**

"公主的巫女之力觉醒了吗？"希娜提问道。

"看来是呢，人类真是种不可思议的生物啊。"

"有公主的话，天照之塔的机能就能恢复了吧。"

"是，我正打算前往。"

"公主你们不打算回王宫吗？"

"我想了很多，决定还是留下来，而且分散战力总归不太好。"

"这已经不仅仅只是菲利亚斯的战斗了，在恢复一切之前，我想和大家一同战斗。"

公主与王子同时决定继续与大家共同战斗，大家也非常的高兴。

**天照之塔**

矮人长老在天之塔门口接待基利亚一行。

"恭候多时了，王女库拉拉库兰，不，是天照之巫女。"

原来长老就是天照之塔的守护人。

库拉拉库兰走进塔内。

"求求您，安静下来。"

闪光过后。

"呼，塔的机能已经恢复正常了。"

"这样的话，日光也会变得温和起来呢。"

众人走出天照之塔，金库罗等在门口。

"金库罗殿下。"

"做的很好，天照之巫女。"

"非常感谢。"

"至此，就完成朋友的约定之一了，基利亚，我有话问你。"

"你有深信不已的挚友吗？"

"嗯。"

"而他成为你的敌人后，你还会战斗吗？你会和特莱哈尔特战斗吗？"

"我会战斗，这并不代表我抛弃了他，而是要让他明白他的做法是错误的。"

"纠正朋友错误的朋友才是真正的朋友。"

"金库罗……"

"我将同你们一同战斗，为了完成与朋友的另一约定。"

基利亚获得了金库罗的心剑。

同时金库罗也带来了新的情报，敌人的移动要塞马上就要攻过来了。

众人决定马上前去迎击。

"来了啊，基利亚，你的决定呢？"

在两人面前的正是特莱哈尔特与赛库缇。

"回答是'不'！你们是错误的！"

"什么？"

"为了证明我是正确的，我将与你战斗，将打倒贝鲁加尔德帝国！"

"愚蠢啊，这样的话只有用武力让你屈服了。"

"我说过，再次相见就是敌人了。"赛库缇无情地说道。

"我们上，赛库缇！"

"是，主人。"

"心，美丽之形！剑帝艾库赛恩！"

邪笑的特莱哈尔特拔出了赛库缇的心剑。

"尽你的全力吧！



基利亚。"
赛库缇体力不支倒下。
"赛库缇！！"
"将这敌人……打倒……不行，不能……啊……"
银发青年再次出现。
"怎么了，赛库缇！"
"别罗嗦，别想让我混乱！"
"赛库缇！"
基利亚也担心地叫道。
"闭嘴，你的声音让我急噪！"
赛库缇撤退。
"实在是非常抱歉，我会让博士再调整。"
"嗯，不过不要太勉强。"
"这是当然。"
语毕，特莱哈尔特也离开了。
"让赛库缇痛苦的是你！心剑士！"
"我想起来，你就是那个时候的小鬼，当时果然应该杀了你！"
"赛库缇怎么了，你是赛库缇什么人！"
"我没有回答你的必要，不过，算了，让你成为艾泽鲁的最初食料好了。"
青年腾空而起，准备离开。
"可恶，别走！"
"对了，忘记告诉你了，我是贝鲁加尔德帝国四皇剑之一，基尔雷音。"
"我等妖魔兵团会为你们准备铁制棺材的……哈哈哈哈哈！"

战场，艾泽鲁移动要塞出现。
基利亚一行登上移动要塞准备破坏动力炉阻止它的前进。
"的确很有能力呢，不愧是被陛下看中的人，不过我不会再让你们为所欲为了。"
基尔雷音出现。
而在金库罗的帮助下，基利亚终于来到动力炉前。
"金库罗……了解我们思想的你，为何要碍事？"
"我的友人，基尔雷音啊，你们这种不相信他人的所为，是无法拯救世界的。"
"而我们从不放弃相信他人！"
基利亚吼道。
"居然还如此相信那群罪孽深重的利贝利亚人民？真是好心肠啊，那么就和你们所相信的人民一起毁灭吧！"
"我与里昂最后的约定就是一定要阻止你。"
"金库罗……"
"基利亚，去把动力炉给破坏了。"
移动要塞崩溃。
"看来这次是我输了呢，不过我会让你们付出相应的代价的。另外给你们一句忠告，不要认为移动要塞只有这一台。哈哈哈！"
基尔雷音腾空飞走。

## ※Phase09 世界之天平、最后之匙

兽人族王宫内

"移动要塞居然不只一台！"罗安愤愤不平。
"能量产那种东西，绝对不是偶然！"风冥若有所思。
"到底是在哪做的那种东西……"
"听说沙漠地带的北部遗迹里有座研究所，那应该就是魔导机械化兵团的总据点"。
金库罗果然消息灵通。
"具体位置还不清楚，好像在从事着机械兵器生产与生物兵器的开发。"
"也就是说移动要塞很可能就是在那制作的呢。"
"那里的团长到底是什么人？"
"蛭田丽　　，人称魔导博士。"
"你说什么……"
"怎么会，她也来到了这个世界？！"
希娜与基利亚惊呼道。
"是你们认识的人吗？"
"嗯，是个什么都知道，头脑聪明的孩子。"
"我不相信那样的好孩子，居然会是敌人的将军。"
"她可以任意操作古代炼金术，而我的钢铁之翼就是由她所做。"
金库罗指了指自己的翅膀。
"可是，我依然不愿相信。"吴羽无力地说道。
"肯定是特莱哈尔特逼她的。"
"不论如何都得阻止移动要塞的量产，否则我们将没有胜算。"
会议室中，众人决定前去侦察北方沙漠，并击破魔导机械化兵团基地。

沙漠东部，基利亚再次碰到赛库缇。
"赛库缇……你。"
"搜索范围内出现新的敌人，识别结束，判断为危险的敌人。"
"你不认识我了吗？赛库缇！"
"转为战斗模式，排除敌人……"
赛库缇被基利达打倒在地。
"排除，排除敌人……"
"你不认识我了吗？如果再这样下去的话……我会……我会。"
"住手！赛库缇！"
不知是从哪跑出来一个似曾相识的女孩。
"赛库缇，你怎么跑来这种地方。"
"你是……！？"
"蛭田！！"
"你已经没有再继续战斗的力量了……你为什么要勉强自己战斗呢？"
"果然是你，是你为贝鲁加尔德制造的兵器，用精灵族的士兵是做实验的吗？"
"是。"
蛭田并没有辩解。
"你为什么要这样做？特莱哈尔特命令你的吗？"
"不是，我是为了让他们能在被污染的土地上继续生存下去。如果放置被污染的肉体不管的话，他们会连灵魂也被侵蚀成为暗之怪物，为了不让这种事发生……"
"那现在的他们还能叫'活着'吗？"
"可是，我不能不管……"
"赛库缇到底是什么？"
"她是我创造的……能在这被污染的土地生存的新生命……"
"赛库缇是你……？也就是说，将你带走的话，贝鲁加尔德就会战力大减了。"
蛭田无言以对。
"希望你不要抵抗。"
"我不会让你做这种事！"突然一人冲了出来将基利亚踢开。
"苍真！？你果然还活着！"
"苍真，你想干什么？"
"你和贝鲁加尔德联手了吗？"
"我不打算和任何国家联手。"
"那为什么要阻止我！？"
"你到底怎么了，基利亚，我认识的你是绝对不把剑指向手无寸铁的女孩子的。"
"这是战斗！为了阻止特莱哈尔特野心的正义之战！"
"在我看来，你做的事情和特莱哈尔特没有任何不同。"
"你错了！"
"没有！"
在两人争吵，赛库缇开始恢复神志
"基……利亚……"
"赛库缇！"
"太好了……"
"赛库缇，对不起，我……"
"没事，只要你……"
"赛库缇！？赛库缇!"
再次昏了过去。
"只是进入了休息模式而已，不过不马上应急的话，前辈，我该走了。"
"嗯，治疗好她吧，她也是世界的一部分啊。"苍真温柔地说道。
"呜……大家最好赶快离开这。"
传送走了赛库缇后的蛭田，似乎哪里有些不对劲。
"马上就到……那家伙……来的时间了……"
说完这话，蛭田也传送离开。
"……看来是这样呢。"
"苍真，你到底站在哪一边，你的目的又是什么？"
"我现在即不是你同伴也不是你的敌人，不过如果再发生今天这样的事，我会毫不犹豫地成为你的敌人，这就是现在我的使命。"
"使命？"
"每人都有各自不同的使命，你们自然也是……那么我该走了。对了，正如蛭田所说，这附近很危险，你们还是注意点比较好。"
"什么意思？难道前方阵地……"
"真实是用自己的眼睛去确认的。"
基利亚自言自语。
"苍真，你到底想怎么样……"
基利亚赶到阵地，通知大家做好防卫。
而突然一个骑着扫帚的女人出现在天空上。
"活着的真不错呢，抓回去做实验材料真好呢。"
"你是……！？"
"贝鲁加尔德四皇剑之一，业火之炼金术师蛭田丽。"
"你来这做什么……？"
感觉和之前的蛭田完全是判若两人。
"赛库缇怎么样了！？"
"你在说实验体1号吗？她的话，失控后就坏掉了呀，修不好了。"
"怎么会……"
"不用担心，代替她的要多少都有……"
"可恶……你就是这样玩弄士兵的生命吗？你真的是蛭田吗？"
"那个伪善者啊，她现在正沉睡在我心中，现在是我的时间。"
"两重人格……吗？"
基利亚叫大家避难后，前去阻止蛭田。
"不愧是陛下看中的人啊，让我取得了很好的数据呢。"
"你们到底想干什么！？"
"告诉你们个好消息吧，无论你们如何抵抗都是没有用的，总攻击已准备完毕，马上就能结束了。"
"哭着向陛下道歉吧！哈哈哈哈。"
笑声中蛭田离去。

## ※Phase10 决战、成为那荣耀之风

基地内

"没能发现敌人的研究设施，而且……"
基利亚正在向大家汇报情况。
"贝鲁加尔德的总攻击……"
"虽然是场严峻的战斗，不过看起来这是最后了。"
"会让战斗结束的，交给我吧。"
"五兽将也都严阵以待，不管你是谁，尽管放马过来。"
豹云显得自信满满。
"心剑士的使命，将由我完成。"
"……我们的使命到底是什么呢。"
希娜看来相当迷茫。
"自然是将贝鲁加尔德打倒！"
"这样就能让战争结束吗？"
"你在意苍真所说的话吗？"
"如果碍事的话，我会连苍真也一起打倒。"
"别这样，苍真也许也有自己的想法。"
吴羽想要为苍真解释。
"比起我，你更愿意相信苍真吗？"
"基利亚，你那说话得很过分啊。"
"这是最后的战斗了，大家不要内讧啊！"
豹云赶快阻止争吵的几人，大家虽然闭上了嘴，可心里依然愤愤不平。

兽族王宫

"有什么在意的吗？"
风冥、金库罗，罗安三人聚在一起。

"嗯，有点……"
"基利亚吗？"
"那也有，而且如果帝国那样做的话……"
"我们这边也得最好准备呢。"
"守护世界之人也开始行动了，到底会是敌是友呢。"
"这一切都得看基利亚自己了。"
此时苍真来信，希望与吴羽、希娜、基利亚三人在光风馆相见。

**光风馆内**

"来了啊！"苍真招呼道。
"特莱哈尔特，怎么会！？"
"这是什么意思，能解释下吗？"
"这是我们想说的。"
"苍真，你什么意思。"
"我就直入主题了，停止战斗吧。"
"哼，你别让我发笑了，事到如今，怎么可能。"
"说的是呢，要不要在这里一决胜负呢！"
"哼，那还真是有趣。"
"别这样，我不想你们相互战斗，我不想失去你们任何一方！"
"还是老样子，爱说大话呢。"
"你们战斗的话，会对世界巨大的伤害。"
"都到现在了，不可能停手了。"
苍真想调停，结果两方再次就拯救世界的方法吵了起来，最后不欢而散。
"在战场上做个了结吧！"
"正如我所愿！"

**决战，中立地带北部，贝鲁加尔德军本阵**

站在基利亚面前的是特莱哈尔特和基尔雷音。
"能到达这里真是不错呢。不过你将在我等力量面前感受到什么叫做绝望。"
"我怎么会败给你们这种人。"
"哼，想说的话就这些吗？小鬼，你竟敢伤害，伤害赛库缇，我要你万死以谢罪。"
"我们上，基尔雷音。"
"心，愤怒之形！毁灭那愚蠢的梦想！魔炮剑嘉拉丁！"
特莱哈尔特和基尔雷音化做一把巨剑……
"我的信念居然会被这种人所粉碎，难道说拥有比我更大的思念吗？"
"的确，使用心剑的你是很厉害。不过你不想知道我们哪方更强吗？"
"那就拔出心剑和我一较高下啊。"
"哼，也罢。"
"来吧。"
此时，苍真再次出现在两人面前，可单他一人根本无法阻止强大的两位心剑士。
而基利亚最终不敌苍真，就在关键时刻，赛库缇挺身挡住了刺向基利亚的一剑。
特莱哈尔特根本没想到事情会变成这样，他失神地丢弃了自己的剑。
基利亚抱住了为自己挡剑的赛库缇。
"不要……相互伤害……"
这是赛库缇最后的话语
"赛库缇，赛库缇——！"
基尔雷音慢慢地走了过来。
"赛库缇，你死了的话……该如何净化这片大地啊……啊。你又要丢下我，一个人离去了吗……"
"你们这群封锁了唯一一条拯救世界道路的愚者……不只如此，你们居然再一次夺走了我妹妹的性命！"
"这片没有我心爱妹妹的大地，已经没有存在的价值，这样的世界，给我堕入黑暗吧。感受我的悲伤吧！所有活着的人都绝望地死去吧！"
愤怒的基尔雷音在一片狂笑声中，将整个大地都冰冻了起来……
"终于找到基利亚了吗？"
"呜……呜。"
基利亚醒来。

五兽将似乎在商量着什么，但头脑不是很清晰的基利亚听得不是很清楚。
"豹云，带着基利亚快走！"
"怎么能这样。"
"笨蛋！趁我们阻挡冰壁的这段时间，快逃出利贝利亚大陆。"
"你的任务就是将这最后的希望带走……快去吧，和心剑士一起！"
"我等五兽将！"
"在此成为！"
"未来的！"
"奠基石！"
"对不住了，我们走，基利亚。"
基利亚用力抬起头来
"大……大家……"
等基利亚再次醒来时已经在王宫之中。
"这里……是……在城里……好像有点摇摆。"
风冥解释道。
"因为是在海上啊，赛兰城本身就是一艘巨大的船。"
"通过古代遗产之力从利贝利亚脱出。"
基利亚勉强站起身来。
"……利贝利亚的人民呢？"
"因为基尔雷音力量的暴走，利贝利亚全体被巨大的冰壁所覆盖，具体情况并不清楚。"
"为了救你，其他人也……"
"我……输了……但是却活了下去……因为大家……因为赛库缇……"
"基利亚……"
"基尔雷音说那是他妹妹。"
"恐怕赛库缇是由被杀害的精灵族女王的遗传因子为基础而创造出来的。"
"我谁也没能救到……都是我的错……像我这样的人……根本没有活下去的资格……"
"活着的人，绝不允许放弃。"
"这便是活着的人的使命。"
船驶向龙人族的故乡——凯恩岛。

## ✲Phase11 龙之方舟、自之骑士

甲板上，罗安看向远方。
风冥向他走来。
"……如何，基利亚的情绪？"
"好像已经不能再拔心剑了。"
"伤心过度了吗？"
"不过，会让他挺过来的，他是……只要他还是我们的希望。"
"是啊…"
"马上就要靠岸了呢。"
"龙长眠的禁忌之岛，到底是凶是吉呢"
"……"

**海岸，**

"这里就是凯恩岛啊，真是漂亮的地方呢。"
"在这种地方居然有小岛，从来没听说过呢。"
"我也是第一来啊，很久很久以前有许多龙人族住在这里。"
"被人们所忘却的龙之岛，那么这里就是传说中龙长眠的地方吗？"
"这些事情大姐可能知道，不过会不会说就……"
"不过这里还真是个休息的好地方啊。"
"……是啊，现在的基利亚需要时间……"
王子公主正在和豹云讨论着，而基利亚没有理会想要给自己打气的希娜，独立走开。



**王宫内**

"利贝利亚的情况如何？"
"巨大的冰壁将其完全包围了起来。"
"虽然我和豹云曾去调查，可是，单是接近就相当困难。"
"那不是普通的冰，里面混有黑暗力量，类似于结界之类的东西。"
"用火用武器后，依然毫发无损。我也不知道如何揭开这冰之结界。"
"连风冥都没有办法。"
"但能感觉在冰壁之中有什么恐怖的事情正在发生，所以无论如何都要想办法回到里贝利亚。"
"只有先寻求他国的帮助了。从这往东走，有一个叫做巴勒尼亚的地方。"
"巴勒尼亚，在那有一座从很久以前就存在的兽人族国家——贝斯缔亚，尤其碰到现在这种威胁，相信他们一定会帮助我们的。"
"金库罗，我希望你担任使者，因为你是那的出生。"
"哦，对了，我想起来了，很久以前有一个叫做贝鲁库蕾的冰之魔女从利贝利亚移居了过去。顺便也找找她吧，也许会有帮助。带上基利亚，让他转换下心情。"
"……"
基利亚依然一语不发。
"我们还有其他事要做，所以就拜托你了。"
金库罗与基利亚乘船向东进发。
甲板上，基利亚在独自发呆。
"嗯—海风真舒服呢。"
希娜说道。
"你怎么会在这？"
"觉得很有趣就跟过来了。"
"大家呢，你不在的话，没问题吗？"
"世界毁灭之类的话题太为庞大，我留在那好像没什么用呢。"
"世界的存亡……吗？……我一直以为是我背负着世界……真是笨蛋呢。"
"是啊，笨蛋。"
"你说的对呢，我谁都没能救到。"
"我是说你只是失败一次就放弃这一点是笨蛋。"
"但……我已经没有自信了。"
"不要放弃，相信下去……相信自己，相信大家，只要还有相信你的人，你就不能放弃……"
"我已经没有那种资格了。"
"记住这一点，就算整个世界都抛弃了你，我依然会站在你一边。"
"希娜……"
"这里就是巴勒尼亚了，从港口向北走就可以到达兽人族国家贝斯缔亚。"
刚上岸的两人就被守卫兵所困。

"没错！是拥有白色与黑色之翼的人。"
"什么意思？"
"你们涉嫌杀害龙之巫女，已经在全岛被通缉。"
这时一个猫耳少女走了过来。
"玛欧团长，就是这群人！"
"呵呵，看来你们认错了呢。"
误会解开后，少女是自称维护岛治安的骑士团团长，名叫玛欧。
在金库罗说明状况后，玛欧决定帮助他们。
而基利亚他们寻找求助的狮子王正是玛欧的父亲。
"你们之前所说的白色与黑色之翼之人是谁？"
金库罗对此似乎很在意。
"以前背叛了同伴的人。"
"你还在相信他是你的同伴吗？"
"嗯，我想相信。"
"根据情报，他现在名为ZERO。"
"！？他的话……现在在利贝利亚。"
基利亚想起了当时在行刑场时的情景。
"真的吗？那我得赶快通知大家。"
"等等，你知道一个叫贝鲁库蕾的人吗？"
"她早已经死了。"
救援请求已传达，两人决定返回。
甲板上……
"玛欧发生了那种事，她依然愿意相信自己的同伴呢。"
"是啊，所以……希娜，我决定了，我也再……相信一次看看……"
"嗯，不要忘了你所说的话呀。"
"……不再迷茫，相信下去，不忘记你以及大家的思念，总会有办法的。"

王宫
"比想象中回来的要快呢。"罗安说道。
"很遗憾，贝鲁库蕾已去世，不过救援请求已发出。"
"金库罗，你看起来很高兴呢。"
"呵呵，你知道为什么吗？"
"嗯，明白。"
"是啊，找回自己了呢，基利亚。"

基地内
"我已经不想再让任何人悲伤，所以想再努力一次，希望大家能帮助我。"
"欢迎回来，基利亚。"
大家都为基利亚的振作而感到高兴。

王宫内
"把大家聚集起来，有什么事吗？"
"这个世界有一种叫做'神器'的古代文明超兵器。"
"其中之一的'妖精王之器'封印在里贝利亚的地下。"
"神器不过是单单的'器皿'，不过当人们的灵魂与思念的力量流入的话，便会开始活动。"
"而活动的神器，拥有可以与神、魔匹敌的巨大力量。"
"而三座天之塔就是通过散发神器的力量来控制天气。"
"塔的机能不回复的话，神器就可以聚集力量，而且从冰壁里聚集的那些暗之力量看来，恐怕妖精王之器已经觉醒了。"
"所以我们必须得阻止它。"
"而这岛上沉睡着另一个神器'海龙王之器'，要打破冰壁的话，只能使用神器之力。"
"神器是相对的，如果一方拥有黑暗之力的话，另一方即会化做光明，若完全觉醒的神器发生冲突，里贝利亚大地将会变成一片焦土，不过只要不让它完全觉醒就可以。"
而罗安也正是为了寻找抑制神器之力的方法，才长期远航在外。
众人向海龙王之器的沉睡遗迹出发。
遗迹内，众人碰到守护世界之人之一的布兰尼乔，而她正是冰之魔女的后裔并且知道如何破解冰壁。
布兰尼乔为了防止神器被滥用，决定与众人同行。
之后，海龙王之器本体与罗安的船合体成功，名为光龙之方舟。
"走吧，回到我们的大地吧！"
成功突破冰壁后，基利亚和布兰尼乔来到岸上，而利贝利亚大陆已经变为一片冰土。
"数万的冰之精灵啊，解开自己的戒律吧，你们是自由的！"
"冰在消失……"
"这样的墙壁是无法断绝人们的联系的，去吧，通往明日的大门已经敞开，接下来就看你们自己了。"
"嗯，交给我吧……"
不愧是冰之魔女的后裔呢，冰渐渐化做光点消散，大陆又恢复了往日的生机。

## ※Phase12 勇者之回归

王宫内
"好久没有回来了呢。"
"城里的人们总算是没什么大碍，其他的国家就不清楚了。"
刚回到利贝利亚的众人决定前去调查塔与周边的情况。
基利亚刚出门就被大量的混沌之门所困。
"基利亚，躲开！"
瞬间，混沌之门全部消失了。
"哟，回来的好晚啊。"
"苍真！你没事真是太好了……"
"我怎么会怎么简单就被干掉，我就知道你们会回来。"
"苍真，你刚才用的招式……"
"那个啊，是我的新力量啊。我们又不是呆呆坐着等你们回来呀。"
"我们？其他还有谁？"
"嗯，一些不愿放弃的家伙们。"
"苍真，告诉我，现在里贝利亚状况如何。"
"基尔雷音暴走后，贝鲁加尔德帝国就崩溃了，可是更为可怕的新敌人出现了。因为力量的聚集，有许多混沌之门已经和暗之世界相连。"
"暗之世界……"
"由此，为了让暗之神器复活，大量黑暗军队出现。而他们就是我们现在的敌人。"
"我们得赶快阻止神器复活啊！说起来，苍真你的同伴呢？"
"救了我的ZERO以及他的同伴。他们在天水之塔。"
"ZERO，守护世界之人，能相信他们吗？"
"不清楚，不过现在不是敌人，因为我们的共同目标都是阻止暗之神器。"
对话过后，两人离开。

天水之塔前
"我有话要说。"
布兰尼乔不知什么时候已经跟了上来。
"居然会向我说话，今天太阳从西边升起来了吗？"
不知道是从哪传来的声音。
"不要摆架子，快现身。"
"ZERO……"
"怎么了？"
"你把所有事交给苍真，自己却不战斗吗？"
布兰尼乔把剑指向ZERO。
"你还想继续旁观吗？……还是说你认为自己是神吗！"
"我没……这个意思，我也想帮助大家。"
"大家都在战斗着……如果有你的力量的话，这种战斗是马上就能结束的。"
"要我动手逼你吗？"
"没用的。"
一个精灵族少女走了过来。
"对，没用的，虽然我的想法也和你一样。"
"艾鲁翁！你也……"
"虽然我已经尽力说服他了。"
"我是不能参与的，世界错误要尽可能由住在这个世界的人去纠正。"
他们就是守护世界之人吗……
艾鲁翁转向基利亚。
"你们就是苍真的朋友呀。"
"初次见面。"
"我们是负责监视古代遗产尤其是神器，以及世界的异变。"
"我们是为了防止神器觉醒而战斗。"
"神器觉醒的现在我们的目的与你们相同。"
ZERO与基利亚一行讨论后，叫他们去矮人村庄寻找最后的钥匙。
"基利亚，你终于来了啊。"
长老在村庄门口，看来已经等候多时了。
"长老你没事真是太好了。"
基利亚走向前……还是那樱花树下，还是那少女……
原来钥匙指的就是赛库缇。
"你来了啊。"
"难道……是……赛库缇吗……"
"我一直相信……在这里等待的话，一定能与你再会。"
"不是在做梦吧，居然能再和你相见。"
王宫，玛欧作为援军也已经赶到。而对ZERO误会也已经解开。
布兰尼乔、艾鲁翁，大家都做好准备，战斗即将开始。
赛兰解放战斗拉开帷幕。

## ※Phase13 最后之圣战、羁绊之始

王宫内
"赛兰境内的敌人已被赶走。"
"接下来该解放菲利亚斯了。"
"谢谢大家。"
兽人族与人类同心协力誓夺回菲利亚斯。

菲利亚斯城城门
身穿黑色重盔甲的武士站在门口。
"难道是，里昂王子？"
"不，不对！这只是魔剑制作出来的怪物罢了。"
怪物消失，地上留下了那把魔剑。
"……！？你是？"
只见莱狄尔走了出来。
"消失吧，魔剑！"
在莱狄尔的法力下魔剑灰飞烟灭。
"莱狄尔！你没事啊？"
"老爷子，太好了！"
"里昂王子当时并没有杀我，而让我和菲利亚斯骑士、住民悄悄地活了下来。"
"里昂王子到最后为止还在为菲利亚斯着想…"
"欢迎您回来，公主殿下。"
"我回来了！"

## ※Phase14 世界、一心

王宫内
"赛兰和菲利亚斯都已经从黑暗势力中解放。"
"只剩下贝鲁加尔德，不，应该是原精灵族王国，阿斯特莱亚。"
"如果不解放阿斯特莱亚，阻止神器的话，和平是不会到来的。"
"正是如此，要让在阿斯特莱亚的天风之塔恢复机能。如此，精灵之森的污染也会被净化。"
"而三座塔都恢复机能的话，就会大大消耗神器的能量。"
"天风之塔具体在哪？"
"天风之塔在精灵族圣地艾鲁娜利特，幻惑森林的深部，只有精灵族的少数王族知道具体位置。"
"只有先去寻找圣地了呢。"
"精灵族不知道吗？"基利亚望向赛库缇。
"因为……我不是真正的精灵。"
"精灵之森的精灵全都已被污染。"
"也可以说大陆上已经没有精灵族了。"
正在这时，艾鲁翁走了过来。
"原来光风馆的樱花树也与这里相连啊。"
众人无语。

"打……打扰了。"

"等等。你知道精灵族圣地的位置吗？"

"我不是利贝利亚的出身，所以不是很清楚，不过眼前就有人知道。"

"别藏着，快出来。"

艾鲁翁旁边出现了一只奇怪的小生物。

"呜，呜……"

"你知道的吧，圣地的位置。"

"呜！"似乎是在说知道。

"……嗯，嗯，在菲利亚斯的北方森林有入口？具体位置呢？"

之后那奇怪的生物就消失了。

"哎呀，走了呀，不过它说在入口那等你们。"

"可是赛库缇并不是天照之巫女呢。"

"不过她有巫女的遗传基因，值得一试。"

### 北方森林

"就是这了呢。"

"入口就在这了。"

"可是没有路啊。"

"没事的，打开路吧。"

小家伙上前扇了扇耳朵，树木向两边移动，形成了一条路。

### 森林深处

"好大的灵树，这就是精灵族的圣地吗？"

大树似乎开了口。

"终于来了啊，异界的勇者啊，以及赛库缇……"

"这是……召唤我来这个世界的声音。"

"远方的同胞，艾鲁翁啊，谢谢你引导他们到这来。"

"你就是精灵族的女王吗，不过你的肉体……"

"我名叫瑟蕾斯缔亚。我是只有灵魂的存在。"

"借助于赛库缇呼唤基利亚的人就是我。"

"赛库缇没有继承你的巫女之力吗？"

"你们错了，天风之巫女并不是从我这继承力量。拥有巫女资格的是最受风所爱之人。不过没关系的，赛库缇你已受风所爱。"

帮大家带路的小家伙，在赛库缇头上转了转。

"这力量是……"

"你现在就是天风之巫女了，风之精灵王，谢谢您。"

"啊？这东西是精灵王？"

"别看它这样子，它可是风之王呢。"

艾鲁翁解释说。

"这样塔的机能就能恢复了。"

"我有个请求，请阻止基尔雷音……阻止我的兄长。"

"这便是我们来此的原因。"

"请相信我，我一定解救大家，解救基尔雷音，让大家离开悲伤。这便是我的使命。"

"谢谢你赛库缇，我的一切寄托于你了。"

### 天风之塔

"清风啊，请再次用你那温柔的力量，将阴云吹散吧。"

"至此，所有的塔机能都恢复了。"

### 王宫

"虽然所有的塔都恢复了机能，但流入神器的暗之能量并没有减少。"

"这是怎么回事？"

"要神器觉醒的话，需要心剑士和巫女力量。"

"成为巫女的赛库缇已经在这，不过心剑士……"

"难道是特莱哈尔特……"

"现在只能去封印之门亲眼确认了。"

"封印之门在北方森林深处，贝鲁加尔德总据点，黑塔附近。"

"在蛭田的实验室有通往黑塔的传说装置。"

"一定要阻止神器，以及……"

"什么？"

"我有想带回的人……蛭田和特莱哈尔特，我最重要的朋友。"

"现在黑暗势力的有所衰弱，我们要乘这个机会进入研究设施。"

"因为那地下有很多古代遗产，所以蛭田的研究室也在那里。"

蛭田在那也开发了古代兵器用于防守。

### 地下研究设施

"蛭田！！"

"可恶，这个身体是我的，你应该在消失……"

"还要碍事吗？不要再出来了……啊——"

蛭田好像在做自我斗争。

"基利亚前辈……我的时间……已经没有了……我会抑制住另一个自我…乘现在快将我打倒！"

"我该怎么做才好。"

"不要放弃，基利亚。"

"苍真！"

"将住在蛭田心里的黑暗化身当作心剑拔出。"

"出来吧。妖兽剑米斯特利丁！"

"住手，住手，我的心剑是陛下的！"

"我们上，基利亚。"

击败妖兽剑后，蛭田终于恢复了正常。

"特莱哈尔特呢？"

"被基尔雷音抓走了。"

"在哪？"

"研究所的北方，黑塔里。黑塔是聚集黑暗能量流入神器的装置。本来神器是需要巫女的力量才能觉醒的，但基尔雷音利用古代技术以及心剑士想要强行打开封印之门，让神器觉醒。"

"听说这有通往黑塔的传送装置，如何才能过去。"

"需要控制核心才能启动，而核心在移动要塞的旗舰上。"

基利亚将蛭田交给苍真照顾，自己前去移动要塞部队。

"这就是控制核心吗？现在可以去黑塔了。"

取得了核心的基利亚很快返回遗迹。前往黑塔。

"特莱哈尔特！"

"混蛋，这都是些什么东西。"

只见特莱哈尔特坐在未知的装置，周围充满了电流，而他本人也奄奄一息。

"是你们……啊……"

"我现在就去救你。"

"别靠近，你们是……没有办法……的。"

"这是基尔雷音做的好事吗！"

"他将我的身体和这器械融合在了一起……利用我……强行将封印之门打开……

然后将这塔里所有黑暗能量注入妖精王之器里。"

"我想办法救你的。"

说着基利亚强行走近特莱哈尔特，可是却被弹飞了出来。

"不要过来……一切都结束了……"

"真奇怪呢，你居然会说这样丧气的话。"

"蛭田……"

"我最喜欢的前辈是绝对不会这样轻易放弃的。"

"呵……是啊……"

"这样才对嘛。"

说着，蛭田不顾一切地走到特莱哈尔特身边。

"别这样！！蛭田，快走！"

"不，我不想和前辈分开。"

一真闪光过后，特莱哈尔特手握心剑，而身边的装置已经变得粉碎。

"这是……最强的究级心剑……"

"从圣杯里拔出的……"

"而圣杯是最纯粹之心的结晶。"

"圣杯居然在我心里……"

蛭田不可思议地说着。

"蛭田，特莱哈尔特，真是太好了。"

"多亏前辈们。"

"不，这是你的力量。"

心剑士三人终于聚到了一起

"我们走吧，去阻止基尔雷音！"

"这就是封印之门。"

"基尔雷音和神器就在里面……"

"阻止基尔雷音就靠你们了，我们在门外档住魔物的进攻。"

"去吧，而且一定要回来！"

"我向你保证，一定回来！"

### 暗之门内

"来了啊，你们这些臭虫。"

"基尔雷音醒醒吧，你还要继续让你所爱之人的世界崩溃下去吗？"

"哈哈哈、哈哈哈哈哈！！我望唯破坏。"

"我名妖魔王艾露法勒，破坏之化身！"

"你不是…基尔雷音？"

"基尔雷音？哦，那个成为我最佳食料的男人啊。那男人的身体以及灵魂都已成为我身体的一部分。"

"你们的心也将被黑暗所吞噬。"

"尽管放马过来！"

"……时间到了，你们绝望吧！"

"接受惩罚，在这永恒的黑暗中长眠吧。哈哈！"

"我会将你的灵魂净化！该长眠的是你！"

基利亚怒吼道。

妖魔王被打倒，暗之门内开始崩溃。

### 精灵圣地

"赛库缇，是你吗……"

"基尔雷音……我还好好的活着，所以不要悲伤。"

"我早知道了……里贝利亚的悲伤，愤怒，仇恨，绝望…把这些东西吸收到门里去……最后只要把门关上就好了……"

"基尔雷音，难道你……一个人背负了世界的罪孽……"

"你引导的心剑士他们，一定能关上这道门吧。"

"怎么能这样，你什么时候……"

"我的罪孽已经无法被原谅……所以……至少……为了防止再次发生同样的事情，让我成为神器的永久守护者吧。"

"……你一个人……这样太过悲哀了……"

"不会悲哀的。"

瑟蕾斯缔亚的声音……

"瑟蕾斯缔亚……"

"没事的，我会一直待在兄长身边，你不是一个人。"

"来吧，封印吧，把一切罪孽都封进门中，然后把一切都忘了吧。"

"……不，不会忘……你们将永远活在我的心中……"

"……谢谢"

### 暗之门前

"基利亚怎么还没出来！"

"苍真冷静点，我们能做的只有等待。"

正在大家焦急万分时，两个光点从门飞出。

"这里是……回来了吗？瑟蕾斯缔亚和基尔雷音救了我们吗？"

三人拔出了各自的心剑将门永远地封印了起来。

"结束了。"

"已经没事了，不论任何地点，任何种族，大家的心都连在一起。"

"那么，我们回去吧，回到大家的身边。"

### Fin

后话：剧情上有什么不明白的，希望大家去看动画补完。

□文/CTU圣撰组 泪尽铃音响

## 最终幻想战略版 狮子战争资料补充

《最终幻想战略版·狮子战争》已经问世一月有余了。这款10年前的战略角色扮演游戏是FF系列作品中比较异色的一作。在此次的PSP版问世之前，已经创下了全世界累计销售130万套的佳绩，在同类型游戏中算是影响力顶级的经典作品。经过全新制作的PSP版增加了新的职业、道具和隐藏角色，并设计了可供多人同乐的联机模式，对于从原作时代就喜爱这部作品的玩家们来说，这款PSP版无疑是重温经典的大好机会。206期上曾经刊登了这款游戏的攻略，本期中，我们将对这款游戏的相关资料进行一些补充，希望能对仍在研究本作的爱好者们起到一点帮助的作用。



传奇大陆
伊瓦利斯的故事，
到现在
仍在继续——

# FINAL FANTASY TACTICS
ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争

| PSP | 本刊译名：最终幻想战略版·狮子战争 | | | CERO B |
|---|---|---|---|---|
| 战略角色扮演 | SQUARE·ENIX | 5040日元 | 2007年5月10日 | |
| | UMD | 日版 | 1人 | 512K |

□文/蓍子

战争，
并未停息——

## POINT1 职业技能表

《最终幻想战略版》中丰富多彩的职业是游戏战略性的集中体现。通过各种职业技能的搭配与运用，玩家可以自行设计出属于自己的强力角色。我们在这里将所有职业的特殊技能列在下面，供大家参考。

洋葱剑士职业没有任何职业技能。

### 行动技能

可以在战斗中作为行动的一种而选择使用的技能。进行技能配置时，角色当前职业的所有行动技能都可以使用，还可以另外装备一类其它的行动技能，但是不能重复。

表格中的"SP"一栏代表该技能咏唱时适用的SP值，标"Now"的技能表示技能的效果会立即发挥，无需咏唱；"射程"一栏数值为0指该技能是以角色自身为对象的，没有数值指该技能的射程随装备而变化。

#### SYSTEM1 基本技

| 技能 | JP | 射程 | 范围 | 高度 | SP | 说明 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ためる | 300 | 0 | 0 | 0 | Now | 自身物理AT上升1 |
| 体当たり | 80 | 1 | 1 | 1 | Now | 必中伤害，20%几率附加1格击退效果 |
| 投石 | 90 | 4 | 1 | 0 | Now | 投石攻击，不能穿过障碍物，20%几率附加击退效果 |
| 手当て | 150 | 1 | 1 | 2 | Now | 治疗毒、黑暗及睡眠状态 |

※见习战士的职业技能。

#### SYSTEM2 ジャンプ

| 技能 | JP | 射程 | 范围 | 高度 | SP | 说明 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 水平ジャンプ2 | 150 | 2 | 1 | 0 | Now | 水平跳跃范围扩大到2格 |
| 水平ジャンプ3 | 350 | 3 | 1 | 0 | Now | 水平跳跃范围扩大到3格 |
| 水平ジャンプ4 | 550 | 4 | 1 | 0 | Now | 水平跳跃范围扩大到4格 |
| 水平ジャンプ5 | 800 | 5 | 1 | 0 | Now | 水平跳跃范围扩大到5格 |
| 水平ジャンプ8 | 1100 | 8 | 1 | 0 | Now | 水平跳跃范围扩大到8格 |
| 垂直ジャンプ2 | 100 | 0 | 1 | 2 | Now | 垂直跳跃范围扩大到高度差2 |
| 垂直ジャンプ3 | 250 | 0 | 1 | 3 | Now | 垂直跳跃范围扩大到高度差3 |
| 垂直ジャンプ4 | 400 | 0 | 1 | 4 | Now | 垂直跳跃范围扩大到高度差4 |
| 垂直ジャンプ5 | 550 | 0 | 1 | 5 | Now | 垂直跳跃范围扩大到高度差5 |
| 垂直ジャンプ6 | 700 | 0 | 1 | 6 | Now | 垂直跳跃范围扩大到高度差6 |
| 垂直ジャンプ7 | 1000 | 0 | 1 | 7 | Now | 垂直跳跃范围扩大到高度差7 |
| 垂直ジャンプ8 | 1500 | 0 | 1 | 8 | Now | 垂直跳跃范围扩大到高度差8 |

※龙骑士的职业技能。

## SYSTEM3 战技



| 技能 | JP | 射程 | 范围 | 高度 | SP | 说明 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ヘッドブレイク | 300 | – | 1 | – | Now | 破坏对象的头部装备 |
| アーマーブレイク | 400 | – | 1 | – | Now | 破坏对象的胴体装备 |
| シールドブレイク | 300 | – | 1 | – | Now | 破坏对象的盾装备 |
| ウエポンブレイク | 400 | – | 1 | – | Now | 破坏对象的武器装备 |
| マジックブレイク | 250 | – | 1 | – | Now | 削去对手数值为最大值一半的MP |
| スピードブレイク | 250 | – | 1 | – | Now | 使对象的Speed减少2 |
| パワーブレイク | 250 | – | 1 | – | Now | 使对象的物理AT减少3 |
| マインドブレイク | 250 | – | 1 | – | Now | 使对象的魔法AT减少3 |

※骑士的职业技能。

## SYSTEM4 拳术



| 技能 | JP | 射程 | 范围 | 高度 | SP | 说明 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 里回し拳 | 150 | 1 | 2 | 0 | Now | 对周围4格中的敌人造成伤害 |
| 连续拳 | 300 | 1 | 1 | 1 | Now | 拥有多次攻击判定，威力不稳定，但全部命中威力很大 |
| 波动击 | 300 | 3 | 1 | 1 | Now | 无视一切障碍物的远距离攻击 |
| 地烈斩 | 600 | 8 | 直线 | 2 | Now | 对直线上所有敌人造成地属性伤害,对浮空敌人无效 |
| 秘孔拳 | 300 | 1 | 1 | – | Now | 与"死の宣告"效果相同,对象倒计时后战斗不能 |
| 气孔术 | 200 | 0 | 1 | 0 | Now | 与"エスナ"效果相同，治疗不良状态 |
| チャクラ | 350 | 0 | 1 | 0 | Now | 回复HP与MP，效果依存于Brave值和物理AT，MP回复量是HP回复量的一半 |
| 苏生 | 500 | 1 | 1 | 0 | Now | 使同伴解除战斗不能状态并回复20%HP，或者对アンデッド类敌人造成20%HP的伤害 |

※僧侣的职业技能。

## SYSTEM5 风水术



| 技能 | JP | 射程 | 范围 | 高度 | SP | 说明 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 落とし穴 | 150 | 5 | 2 | 0 | Now | 适用地形为地肌、荒れ地，附加ドンムブ |
| 水块 | 150 | 5 | 2 | 0 | Now | 适用地形为水路、川、湖、海、泷，附加カエル |
| 茑地狱 | 150 | 5 | 2 | 0 | Now | 适用地形为草地、草むら、つた，附加ストップ |
| 雕塑 | 150 | 5 | 2 | 0 | Now | 适用地形为砂利、石床、石壁、土壁、墓石，附加石化 |
| 局地地震 | 150 | 5 | 2 | 0 | Now | 适用地形为岩场、溶岩石，带有地属性，附加混乱 |
| かまいたち | 150 | 5 | 2 | 0 | Now | 适用地形为书物、木、レンガ、桥、调度品、铁板、コケ、棺，带有风属性，附加ドンアク |
| 鬼火 | 150 | 5 | 2 | 0 | Now | 适用地形为木床、绒毯、箱、阶段、甲板，带有炎属性，附加睡眠 |
| 底なし沼 | 150 | 5 | 2 | 0 | Now | 适用地形为湿地、沼地、毒沼，带有水属性，附加死の宣告 |
| 砂岚 | 150 | 5 | 2 | 0 | Now | 适用地形为砂地、钟乳石、盐，带有风属性，附加黑暗 |
| 吹雪 | 150 | 5 | 2 | 0 | Now | 适用地形为雪，带有冷气属性，附加沉默 |
| 突风 | 150 | 5 | 2 | 0 | Now | 适用地形为屋根、烟突，带有风属性，附加スロウ |
| 溶岩ボール | 150 | 5 | 2 | 0 | Now | 适用地形为溶岩、机械，带有炎属性，附加战斗不能 |

※风水士的职业技能。

## SYSTEM6 チャージ



| 技能 | JP | 射程 | 范围 | 高度 | SP | 说明 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| チャージ+1 | 50 | – | – | – | – | 计算伤害时物理AT+1 |
| チャージ+2 | 150 | – | – | – | – | 计算伤害时物理AT+2 |
| チャージ+3 | 200 | – | – | – | – | 计算伤害时物理AT+3 |
| チャージ+4 | 250 | – | – | – | – | 计算伤害时物理AT+4 |
| チャージ+5 | 300 | – | – | – | – | 计算伤害时物理AT+5 |
| チャージ+7 | 400 | – | – | – | – | 计算伤害时物理AT+7 |
| チャージ+10 | 700 | – | – | – | – | 计算伤害时物理AT+10 |
| チャージ+20 | 1200 | – | – | – | – | 计算伤害时物理AT+20 |

※弓手的职业技能，蓄力时间依存于角色的Speed，技能后面的数字越高威力就越大，但蓄力时间也越长。

## SYSTEM7 暗黑



| 技能 | JP | 射程 | 范围 | 高度 | SP | 说明 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ブラッドウエポン | 500 | 3 | 1 | – | Now | 吸收对象的HP |
| ダークウエポン | 500 | 3 | 1 | – | Now | 吸收对象的MP |
| ウエポンバッシュ | 300 | 3 | 1 | 2 | Now | 装备剑时才能使用，给对象造成伤害，附加ストップ状态 |
| イービルブレード | 1000 | 3 | 3 | 2 | Now | 消耗自己的HP给对象造成伤害，距离对象越近伤害越大 |
| イービルデッド | 1200 | 0 | 3 | 3 | Now | 消耗自己的HP，给范围内的对象造成伤害，附加スロウ状态 |

※暗黑骑士的职业技能。暗黑技能会被アンデッド吸收，战斗时一定要注意。

## SYSTEM8 踊る



| 技能 | JP | 射程 | 范围 | 高度 | SP | 说明 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ウイッチハント | 100 | 全 | 敌 | – | 17 | 削减全体敌人的MP |
| ウイズナイブス | 100 | 全 | 敌 | – | 17 | 削减全体敌人的HP |
| スローダンス | 100 | 全 | 敌 | – | 13 | 使全体敌人的Speed下降1 |
| ポルカポルカ | 100 | 全 | 敌 | – | 13 | 使全体敌人的物理AT下降1 |
| アンフェイス | 100 | 全 | 敌 | – | 10 | 使全体敌人的魔法AT下降1 |
| ネイムレスダンス | 100 | 全 | 敌 | – | 10 | 给全体敌人附加黑暗、混乱、沉默、カエル、毒、スロウ、ストップ、睡眠的其中一种 |
| ラストダンス | 100 | 全 | 敌 | – | 5 | 使全体敌人的CT变成0 |

※舞蹈家的职业技能

## SYSTEM9 盗む



| 技能 | JP | 射程 | 范围 | 高度 | SP | 说明 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ギル取り | 10 | 1 | 1 | 1 | Now | 偷盗对象的金钱 |
| ハートを盗む | 150 | 3 | 1 | – | Now | 给成为对象的异性敌人或怪物类敌人追加チャーム |
| 兜を盗む | 350 | 1 | 1 | 1 | Now | 偷盗对象的头部装备 |
| 铠を盗む | 450 | 1 | 1 | 1 | Now | 偷盗对象的胴体装备 |
| 盾を盗む | 350 | 1 | 1 | 1 | Now | 偷盗对象的盾装备 |
| 武器を盗む | 600 | 1 | 1 | 1 | Now | 偷盗对象的武器装备 |
| アクセサリを盗む | 500 | 1 | 1 | 1 | Now | 偷盗对象的饰物装备 |
| EXPを盗む | 250 | 1 | 1 | 1 | Now | 偷盗对象的经验值 |

※舞蹈家的职业技能盗贼的职业技能。

## SYSTEM10 引き出す



| 技能 | JP | 射程 | 范围 | 高度 | SP | 说明 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 阿修罗・武术幻刀 | 100 | 1 | 3 | 3 | Now | 对范围内敌人造成魔法AT×8的伤害 |
| 虎铁・黑暗の咒缚 | 200 | 1 | 3 | 3 | Now | 对范围内敌人造成魔法AT×12的伤害 |
| 备前长船・忘却の言灵 | 300 | 1 | 3 | 3 | Now | 对范围内敌人造成魔法AT×4的伤害，并削减敌人的MP |
| 村雨・惠の雨 | 400 | 1 | 3 | 3 | Now | 给范围内同伴回复魔法AT×4的HP，魔法AT上升 |
| 天のむら云・森罗云海 | 500 | 1 | 3 | 3 | Now | 对范围内敌人造成魔法AT×14的伤害，附加スロウ |
| 清盛・祈祷神罗の风 | 600 | 1 | 3 | 3 | Now | 给范围内同伴附加プロテス与シエル状态 |
| 村正・咒われし野望 | 700 | 1 | 3 | 3 | Now | 对范围内敌人造成魔法AT×18，附加混乱或死の宣告 |
| 菊一文字・菊一文字 | 800 | 8 | 直线 | 3 | Now | 对直线上敌人造成魔法AT×16的伤害 |
| 正宗・精魂投入 | 900 | 1 | 3 | 3 | Now | 给范围内同伴附加ヘイスト与リジェネ状态 |
| 尘地螺钿饰剑・乱の炎 | 1000 | 1 | 3 | 3 | Now | 对范围内敌人造成魔法AT×30的伤害 |

※侍的职业技能，八分之一几率使被引出的刀剑损坏。

## SYSTEM11 投げる



| 技能 | JP | 射程 | 范围 | 高度 | SP | 说明 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 手里剑 | 50 | 5 | 1 | 1 | Now | 投掷手里剑对敌人造成伤害 |
| たま | 70 | 5 | 1 | 1 | Now | 投掷たま对敌人造成伤害 |
| ナイフ | 100 | 5 | 1 | 1 | Now | 投掷短剑对敌人造成伤害 |
| 剑 | 100 | 5 | 1 | 1 | Now | 投掷剑对敌人造成伤害 |
| 槌 | 100 | 5 | 1 | 1 | Now | 投掷槌对敌人造成伤害 |
| 刀 | 100 | 5 | 1 | 1 | Now | 投掷刀对敌人造成伤害 |
| 忍者刀 | 100 | 5 | 1 | 1 | Now | 投掷忍刀对敌人造成伤害 |
| 斧 | 120 | 5 | 1 | 1 | Now | 投掷斧对敌人造成伤害 |
| 枪 | 100 | 5 | 1 | 1 | Now | 投掷枪对敌人造成伤害 |
| 棒 | 100 | 5 | 1 | 1 | Now | 投掷棒对敌人造成伤害 |
| 骑士剑 | 100 | 5 | 1 | 1 | Now | 投掷骑士剑对敌人造成伤害 |
| 辞书 | 100 | 5 | 1 | 1 | Now | 投掷辞书对敌人造成伤害 |

※忍者的职业技能。

## SYSTEM12 诗う



| 技能 | JP | 射程 | 范围 | 高度 | SP | 说明 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 天使の诗 | 100 | 全 | 同伴 | – | 17 | 己方全员MP少量回复 |
| 命の诗 | 100 | 全 | 同伴 | – | 17 | 己方全员HP少量回复 |
| 瞑 | 100 | 全 | 同伴 | – | 13 | 己方全员Speed上升1 |
| 战いの诗 | 100 | 全 | 同伴 | – | 13 | 己方全员物理AT上升1 |
| 魔力の诗 | 100 | 全 | 同伴 | – | 10 | 己方全员魔法AT上升1 |
| 名もなき诗 | 100 | 全 | 同伴 | – | 10 | 给己方全员附加リレイズ、リジエネ、プロテス、シエル、ヘイスト状态的其中一种 |
| ラストソング | 100 | 全 | 同伴 | – | 5 | 己方全员的CT值变成100 |

※吟游诗人的职业技能。

## SYSTEM2 アイテム



| 技能 | JP | 射程 | 范围 | 高度 | SP | 说明 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ポ-ション | 30 | 1 | 1 | – | Now | 可以使用ポ-ション |
| ハイポ-ション | 200 | 1 | 1 | – | Now | 可以使用ハイポ-ション |
| エクスポ-ション | 300 | 1 | 1 | – | Now | 可以使用エクスポ-ション |
| エ-テル | 300 | 1 | 1 | – | Now | 可以使用エ-テル |
| ハイエ-テル | 400 | 1 | 1 | – | Now | 可以使用ハイエ-テル |
| エリクサ- | 900 | 1 | 1 | – | Now | 可以使用エリクサ- |
| 毒消し | 70 | 1 | 1 | – | Now | 可以使用毒消し |
| 目药 | 80 | 1 | 1 | – | Now | 可以使用目药 |
| やまびこ草 | 120 | 1 | 1 | – | Now | 可以使用やまびこ草 |
| 乙女のキッス | 200 | 1 | 1 | – | Now | 可以使用乙女のキッス |
| 金の针 | 250 | 1 | 1 | – | Now | 可以使用金の针 |
| 圣水 | 400 | 1 | 1 | – | Now | 可以使用圣水 |
| 万能药 | 700 | 1 | 1 | – | Now | 可以使用万能药 |
| フェニックスの尾 | 90 | 1 | 1 | – | Now | 可以使用フェニックスの尾 |

※道具士的职业技能。

## SYSTEM2 阴阳术



| 技能 | JP | 射程 | 范围 | 高度 | SP | 说明 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 暗缚符 | 100 | 4 | 2 | 1 | 50 | 消耗4MP，算术可，给对象附加黑暗状态 |
| 魔吸唱 | 200 | 4 | 1 | – | 50 | 消耗2MP，算术不可，吸收对象最大MP的四分之一 |
| 命吸唱 | 350 | 4 | 1 | – | 50 | 消耗16MP，算术不可，吸收对象最大HP的四分之一 |
| 信祈仰祷 | 400 | 4 | 1 | – | 25 | 消耗6MP，算术可，给对象附加フェイス状态 |
| 信疑仰祷 | 400 | 4 | 1 | – | 25 | 消耗6MP，算术可，给对象附加イノセン状态 |
| 腐生尸死 | 300 | 4 | 1 | – | 20 | 消耗20MP，算术可，使对象变成アンデッド |
| 沉默唱 | 170 | 4 | 2 | 1 | 34 | 消耗16MP，算术可，给对象附加沉默状态 |
| 勇猛狂符 | 400 | 4 | 1 | – | 20 | 消耗26MP，算术可，给对象附加バ-サク状态 |
| 狐鸡鼠 | 400 | 4 | 1 | – | 25 | 消耗20MP，算术可，使对象的Brave值下降30 |
| 乱心唱 | 400 | 4 | 1 | – | 20 | 消耗20MP，算术可，给对象附加混乱状态 |
| 绝装魔脱 | 800 | 4 | 1 | – | 34 | 消耗34MP，算术可，解除对象的レビテト、リレイズ、透明、リジエネ、プロテス、シエル、ヘイスト、フエイス、リフレク效果 |
| 不变不动 | 100 | 4 | 2 | 0 | 20 | 消耗10MP，算术可，给对象附加ドンアクト状态 |
| 梦邪睡符 | 350 | 4 | 2 | 1 | 17 | 消耗24MP，算术可，给对象附加睡眠状态 |
| 碑封印 | 600 | 4 | 1 | – | 10 | 消耗16MP，算术可，给对象附加石化状态 |

※阴阳士的职业技能。

## SYSTEM2 黑魔法



| 技能 | JP | 射程 | 范围 | 高度 | SP | 说明 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ファイア | 50 | 4 | 2 | 1 | 25 | 消耗6MP，算术可，炎属性的小伤害魔法攻击，天候为雨时威力下降 |
| ファイラ | 200 | 4 | 2 | 2 | 20 | 消耗12MP，算术可，炎属性的中等伤害魔法攻击，天候为雨时威力下降 |
| ファイガ | 500 | 4 | 2 | 3 | 15 | 消耗24MP，算术可，炎属性的大伤害魔法攻击，天候为雨时威力下降 |
| フャイジャ | 900 | 4 | 3 | 3 | 10 | 消耗48MP，算术不可，炎属性的特大伤害魔法攻击，天候为雨时威力下降 |
| サンダ- | 50 | 4 | 2 | 1 | 25 | 消耗6MP，算术可，雷属性的小伤害魔法攻击，天候为雨时威力上升 |
| サンダラ | 200 | 4 | 2 | 2 | 20 | 消耗12MP，算术可，雷属性的中等伤害魔法攻击，天候为雨时威力上升 |
| サンダガ | 500 | 4 | 2 | 3 | 15 | 消耗24MP，算术可，雷属性的大伤害魔法攻击，天候为雨时威力上升 |
| サンダジャ | 900 | 4 | 3 | 3 | 10 | 消耗48MP，算术不可，雷属性的特大伤害魔法攻击，天候为雨时威力上升 |
| ブリザド | 50 | 4 | 2 | 1 | 25 | 消耗6MP，算术可，冷气属性的小伤害魔法攻击，天候为雪时威力上升 |
| ブリザラ | 200 | 4 | 2 | 2 | 20 | 消耗12MP，算术可，冷气属性的中等伤害魔法攻击，天候为雪时威力上升 |
| ブリザガ | 500 | 4 | 2 | 3 | 15 | 消耗24MP，算术可，冷气属性的大伤害魔法攻击，天候为雪时威力上升 |
| ブリザジャ | 900 | 4 | 3 | 3 | 10 | 消耗48MP，算术不可，冷气属性的特大伤害魔法攻击，天候为雪时威力上升 |
| ポイズン | 150 | 4 | 2 | 2 | 34 | 消耗6MP，算术可，给对象附加毒状态 |
| ト-ド | 500 | 3 | 1 | – | 20 | 消耗12MP，算术可，给对象附加カエル状态 |
| デス | 600 | 4 | 1 | – | 10 | 消耗24MP，算术可，使对象变成战斗不能状态，但对象是アンデッド则HP全回复 |
| フレア | 1000 | 5 | 1 | – | 15 | 消耗60MP，算术可，特大伤害魔法攻击 |

※黑魔道士的职业技能。

## SYSTEM2 时魔法



| 技能 | JP | 射程 | 范围 | 高度 | SP | 说明 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ヘイスト | 100 | 3 | 2 | 0 | 50 | 消耗8MP，算术可，给对象附加ヘイスト状态，一定时间内Speed值上升 |
| ヘイスジャ | 600 | 3 | 2 | 3 | 15 | 消耗30MP，算术不可，给对象附加ヘイスト状态，一定时间内Speed值上升 |
| スロウ | 80 | 3 | 2 | 0 | 50 | 消耗8MP，算术可，给对象附加スロウ状态，一定时间内Speed值下降 |
| スロウジャ | 600 | 3 | 2 | 3 | 15 | 消耗30MP，算术不可，给对象附加スロウ状态，一定时间内Speed值下降 |
| ストップ | 350 | 3 | 2 | 0 | 15 | 消耗14MP，算术可，给对象附加ストップ状态，一定时间内行动封印 |
| ドンムブ | 100 | 3 | 2 | 1 | 34 | 消耗10MP，算术可，给对象附加ドンム-ブ状态，一定时间内移动封印 |
| レビテト | 200 | 4 | 2 | 1 | 50 | 消耗8MP，算术可，给对象附加レビテト状态，一定时间内浮游移动 |
| リフレク | 300 | 4 | 1 | – | 50 | 消耗12MP，算术可，给对象附加リフレク状态，一定时间内魔法反射 |
| クイック | 900 | 4 | 1 | – | 25 | 消耗24MP，算术不可，使对象的CT变成100 |
| グラビデ | 250 | 4 | 2 | 1 | 17 | 消耗24MP，算术可，给对象造成数值等同于最大HP四分之一的伤害 |
| グラビガ | 550 | 4 | 2 | 3 | 10 | 消耗50MP，算术可，给对象造成数值等同于最大HP二分之一的伤害 |
| メテオ | 1500 | 4 | 4 | 3 | 5 | 消耗70MP，算术不可，给对象造成魔法回避无效的伤害 |

※时魔道士的职业技能。

## SYSTEM2 算术



| 技能 | JP | 射程 | 范围 | 高度 | SP | 说明 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| CT | 250 | – | – | – | – | 以蓄力时间作为对象进行算术 |
| レベル | 350 | – | – | – | – | 以LV作为对象进行算术 |
| Exp | 200 | – | – | – | – | 以Exp作为对象进行算术 |
| ハイト | 250 | – | – | – | – | 以高度作为对象进行算术 |
| 素数 | 300 | – | – | – | – | 以素数作为对象进行算术 |
| 5 | 200 | – | – | – | – | 以5的倍数作为对象进行算术 |
| 4 | 400 | – | – | – | – | 以4的倍数作为对象进行算术 |
| 3 | 600 | – | – | – | – | 以3的倍数作为对象进行算术 |

※算术士的职业技能，用来进行算术的魔法必须先通过其它职业习得。通过算术发动的魔法不需要咏唱，效果直接适用。

## SYSTEM2 白魔法



| 技能 | JP | 射程 | 范围 | 高度 | SP | 说明 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ケアル | 50 | 4 | 2 | 1 | 25 | 消耗6MP，算术可，回复微量HP |
| ケアルラ | 180 | 4 | 2 | 1 | 20 | 消耗10MP，算术可，回复少量HP |
| ケアルガ | 450 | 4 | 2 | 2 | 15 | 消耗16MP，算术可，回复中等程度HP |
| ケアルジャ | 800 | 4 | 2 | 3 | 10 | 消耗20MP，算术不可，回复大量HP |
| レイズ | 200 | 4 | 1 | – | 25 | 消耗10MP，算术可，使同伴解除战斗不能状态并回复50%HP，或者对アンデッド类敌人造成50%HP的伤害 |
| アレイズ | 600 | 4 | 1 | – | 10 | 消耗20MP，算术可，使同伴解除战斗不能状态并回复全部HP，或者使アンデッド类敌人变成战斗不能状态 |
| リレイズ | 1000 | 3 | 1 | – | 15 | 消耗16MP，算术可，事先使用后，如果对象陷入战斗不能状态，会在下一次行动时解除行动不能状态并回复10%HP |
| リジエネ | 350 | 3 | 2 | 0 | 25 | 消耗8MP，算术可，每回合回复HP最大值的八分之一，并回复毒状态 |
| プロテス | 70 | 3 | 2 | 0 | 25 | 消耗6MP，算术可，使对象物理攻击抵抗上升 |
| プロテジャ | 600 | 3 | 2 | 3 | 15 | 消耗24MP，算术不可，使对象物理攻击抵抗上升 |
| シエル | 70 | 3 | 2 | 0 | 25 | 消耗6MP，算术可，使对象魔法攻击抵抗上升 |
| シエルジャ | 600 | 3 | 2 | 3 | 15 | 消耗24MP，算术不可，使对象魔法攻击抵抗上升 |
| ウォ-ル | 400 | 3 | 1 | – | 25 | 消耗24MP，算术可，使对象物理、魔法攻击抵抗同时上升 |
| エスナ | 300 | 3 | 2 | 2 | 34 | 消耗18MP，算术可，解除对象的石化、黑暗、混乱、沉默、バ-サク、カエル、毒、睡眠、ドンム-ブ、ドンアクト效果 |
| ホ-リ- | 600 | 5 | 1 | – | 17 | 消耗56MP，算术可，对敌人造成圣属性伤害 |

※白魔道士的职业技能。

## SYSTEM2 话术

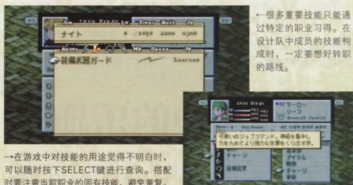
| 技能 | JP | 射程 | 范围 | 高度 | SP | 说明 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 劝诱 | 100 | 3 | 1 | 3 | Now | 劝诱敌人使之变成同伴NPC，并于战斗结束后加入队伍，成功率为20+魔法AT |
| 说得 | 100 | 3 | 1 | 3 | Now | 使对象的CT值变成0，成功率为30+魔法AT |
| ほめる | 200 | 3 | 1 | 3 | Now | 使对象Brave值上升4，成功率为50+魔法AT |
| おどす | 200 | 3 | 1 | 3 | Now | 使对象Brave值下降20，成功率为90+魔法AT，战斗中Brave值低于20时变为チキン状态，战斗结束后Brave值低于5时从队中离脱 |
| 说法 | 200 | 3 | 1 | 3 | Now | 使对象Faith值上升4，成功率为50+魔法AT，战斗结束后Faith值高于95时从队中离脱 |
| 解法 | 200 | 3 | 1 | 3 | Now | 使对象Brave值下降20，成功率为90+魔法AT |
| 死の予言 | 500 | 3 | 1 | 3 | Now | 给对象附加死的宣告状态，成功率为30+魔法AT |
| 商谈 | 100 | 3 | 1 | 3 | Now | 从敌人手中获得金钱，金额为LV×SP |
| 悪口 | 300 | 3 | 1 | 3 | Now | 给对象附加バ-サク状态，成功率为40+魔法AT |
| ダ-ラボンのまね | 300 | 3 | 2 | 3 | Now | 给对象附加睡眠状态，成功率为40+魔法AT |

※话术士的职业技能。

## 反应技能

| 技能 | JP | 习得职业 | 说明 |
|---|---|---|---|
| 反击タックル | 180 | 见习战士 | 受到物理攻击时用撞击进行反击，偶尔出现击退一格效果，只能在同高度发动 |
| 装备武器ガ-ド | 200 | 骑士 | 用装备中的武器回避物理攻击，成功率根据武器的回避率判定 |
| 濒死HP回复 | 00 | 僧侣 | 成为濒死状态时一定几率回复HP |
| カウンタ- | 300 | 僧侣 | 对手在物理攻击范围内时，用通常攻击进行反击 |
| ハメドる | 1300 | 僧侣 | 对手在物理攻击范围内时，封住对手的攻击并进行反击 |
| 风水返し | 300 | 风水士 | 受到物理攻击或风水术时用风水术进行反击 |
| 肉斩骨断 | 200 | 侍 | 成为濒死状态时给对手造成数值等同于自己HP最大值的伤害 |
| 白刃取り | 700 | 侍 | 回避物理攻击与偷盗 |
| Speedセ-ブ | 900 | 弓手 | 受到伤害时SP上升1 |
| 矢かわし | 450 | 弓手 | 对弓矢攻击的回避率上升 |
| 警戒 | 200 | 盗贼 | 受到伤害时成为防御状态 |
| ギルガメの心 | 200 | 盗贼 | 受到伤害时获得与伤害等量的金钱 |
| キャッチ | 200 | 盗贼 | 接下忍者投掷的道具并化为己有 |
| 龙の魂 | 600 | 龙骑士 | 受到伤害时发动リレイズ效果 |
| 潜伏 | 1000 | 忍者 | 受到伤害时变成透明状态 |
| 见切る | 400 | 忍者 | C-EV、S-EV、A-EV变成两倍 |
| Aセ-ブ | 600 | 舞蹈家 | 受到伤害时物理AT上升1 |
| ブレイブアップ | 700 | 舞蹈家 | 受到物理伤害时Brave值上升3 |
| オ-トポ-ション | 400 | 道具士 | 受到伤害时一定几率使用ポ-ション |
| リジェネ-タ- | 400 | 白魔道士 | 受到伤害时发动リジェネ效果 |
| 使用MP吸收 | 250 | 阴阳士 | 受到魔法伤害时吸收对手使用的MP |
| 耳指ガ-ド | 300 | 话术士 | 回避话术攻击 |
| 魔法返し | 800 | 黑魔道士 | 承受攻击及辅助魔法时，使用相同魔法反击 |
| 濒死クイック | 800 | 时魔道士 | 成为濒死状态时CT变成100 |
| MPすりかえ | 400 | 时魔道士 | 当MP在1以上时，将HP受到的伤害转到MP上 |
| 濒死MP回复 | 400 | 召唤士 | 成为濒死状态时一定几率回复全部MP |
| あまり振り分け | 200 | 算术士 | 回复HP时，将超出最大值的部分分给同伴 |
| ダメ-ジ配分 | 300 | 算术士 | 受到伤害时，将一半伤害转给对手 |
| MAセ-ブ | 500 | 吟游诗人 | 受到伤害时魔法AT上升1 |
| フェイスアップ | 700 | 吟游诗人 | 受到魔法伤害时Faith值上升3 |

※受到攻击时自动使用的技能。每位角色只能装备一项这类技能。




←很多重要技能只能通过特定的职业习得。在设计队中成员的技能构成时，一定要想好转职的路线。

→在游戏中对技能的用途觉得不明白时，可以随时按下SELECT键进行查询。搭配时要注意当前职业的固有技能，避免重复。

## SYSTEM2 模仿

| 技能 | JP | 射程 | 范围 | 高度 | SP | 说明 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ものまね | 固有 | - | - | - | - | 模仿己方同伴的行动技能。当技能对象是使用者自身以外的角色时，技能发动时的方向和位置关系与使用者距离效果地点的方向和位置关系相同 |

※模仿士的职业技能。

## 辅助技能

| 技能 | JP | 习得职业 | 说明 |
|---|---|---|---|
| 斧装备可能 | 170 | 见习战士 | 可以装备斧 |
| まじゅう使い | 200 | 见习战士 | 邻接的同伴怪物增加一项技能 |
| 防御 | 50 | 见习战士 | 可以使用防御减轻伤害 |
| 取得JpUP | 250 | 见习战士 | 取得的职业点数变成1.5倍 |
| 重装备可能 | 500 | 骑士 | 可以装备兜和铠 |
| 盾装备可能 | 250 | 骑士 | 可以装备盾 |
| 剑装备可能 | 400 | 骑士 | 可以装备剑 |
| 格斗 | 200 | 僧侣 | 空手时的攻击力上升33% |
| 攻击力UP | 400 | 风水士 | 物理AT上升34% |
| 刀装备可能 | 400 | 侍 | 可以装备刀 |
| 两手持ち | 900 | 侍 | 双手持武器，使威力变成2倍 |
| 自动弓装备可能 | 350 | 弓手 | 可以装备ボウガン系武器 |
| 精神统一 | 400 | 弓手 | 无视对手回避率 |
| 密猎 | 200 | 盗贼 | 用通常攻击打倒怪物就可以实现密猎 |
| 枪装备可能 | 400 | 龙骑士 | 可以装备枪 |
| 二刀流 | 1000 | 忍者 | 可以双手各持一把武器 |
| アイテム投げ | 350 | 道具士 | 道具的射程变成4 |
| メンテナンス | 250 | 道具士 | 装备不会被破坏及偷盗 |
| 装备变更 | 0 | 道具士 | 战斗中可以变更装备 |
| 魔法防御力UP | 400 | 白魔道士 | 受到魔法伤害时，对手的魔法AT下降33% |
| 防御力UP | 400 | 阴阳士 | 受到物理伤害时，对手的物理AT下降33% |
| 铳装备可能 | 800 | 话术士 | 可以装备铳 |
| 调教 | 500 | 话术士 | 让濒死的怪物成为同伴 |
| まじゅう语 | 100 | 话术士 | 让话术对怪物生效 |
| 魔法攻击力UP | 400 | 黑魔道士 | 魔法AT上升34% |
| ショ-トチャ-ジ | 1000 | 时魔道士 | 蓄力时间减为二分之一 |
| 消费MP半减 | 1000 | 召唤士 | MP消耗量减为二分之一 |
| 取得ExpUP | 350 | 算术士 | 取得经验值变为2倍 |

※装备之后随时发挥作用的技能。每位角色只能装备一项这类技能。

## 移动技能

| 技能 | JP | 习得职业 | 说明 |
|---|---|---|---|
| Move+1 | 200 | 见习战士 | 移动范围增加1格 |
| HP回复移动 | 300 | 僧侣 | 移动时回复HP最大值的10% |
| 水面移动 | 300 | 侍 | 可以在水深2的地形上移动 |
| 移动距离地形无视 | 220 | 风水士 | 不会因地形降低移动范围 |
| 溶岩上移 | 150 | 风水士 | 可以在溶岩上移动及停止 |
| Jump+1 | 200 | 弓手 | Jump范围增加1格 |
| Move+2 | 500 | 盗贼 | 移动范围增加2格 |
| Jump+2 | 500 | 盗贼 | Jump范围增加2格 |
| 高低差无视 | 700 | 龙骑士 | 可以无视Jump能力在任何高低差地形上移动 |
| 水上移动 | 420 | 忍者 | 可以在水面上移动及停止 |
| Jump+3 | 1000 | (女)舞蹈家<br>(男)暗黑骑士 | Jump范围增加3格 |
| 飞行移动 | 5000 | 舞蹈家 | 可以无视敌人与障碍物进行移动 |
| アイテム发见移动 | 100 | 道具士 | 发现移动地点埋藏的道具 |
| テレポ | 650 | 时魔道士 | 无视高低差与障碍物转移到目的地 |
| 浮游移动 | 540 | 时魔道士 | 常时处于レビテト状态 |
| 移动距离天候无视 | 200 | 阴阳士 | 不会因天候降低移动范围 |
| MP回复移动 | 350 | 阴阳士 | 移动时回复MP最大值的10% |
| Move+3 | 1000 | (男)吟游诗人<br>(女)暗黑骑士 | 移动范围增加2格 |
| Exp获得移动 | 400 | 算术士 | 移动时获得少量Exp |
| Jp获得移动 | 400 | 算术士 | 移动时获得少量Jp |

※与战斗中的移动相关的技能。每位角色只能装备一项这类技能。

# POINT2 联机模式介绍

联机模式是PSP版《最终幻想战略版・狮子战争》中追加的新机能。利用这个机能，玩家可以使用自己培养的角色与其他玩家进行通信交流。联机模式共分为“共同战线”和“斗技场（コロシアム）”两种，下面我们就分别对这两种模式进行一下简单的介绍。

## 共同战线

共同战线是利用PSP无线联机机能，和其他玩家组成联合队伍共同挑战战斗任务的游戏模式。开启PSP无线联机开关后，先由一名玩家在街道的酒场中开设任务，之后另一名玩家也进入酒场查询并接受任务，双方就可以开始共同战线的游戏了。

任务完成后，游戏会根据任务的内容作出相应评价，评价等级最高为5颗星。评价越高，报酬画面中的宝箱就越多。

**1、共同战线的规则：**

（1）每位玩家至多可以派出3名角色出阵，玩家一方的合计人数为6名。

（2）共同战线的挑战次数不限，敌方角色的等级会根据玩家一方角色的等级水平做出调整。

（3）己方角色即使被打倒也不会消灭。

（4）共同战线模式中被禁止的行动包括：获得金钱；进行密猎；使用算术技能；接取（**キャッチ**）或偷盗同伴身上的道具。

（5）在共同战线模式中可以得到的东西包括：战斗中及胜利报酬中得到的道具；职业点数；水晶继承；通过学习得到的技能。

（6）共同战线模式结束后还原的项目包括：因为“**モルボル菌**”而变成“**モルボル**”的角色；战斗中消费了的道具；被破坏及被偷盗的装备；因为使用技能“引出”而坏掉的刀；因为使用技能“投掷”而丢掉的武器。

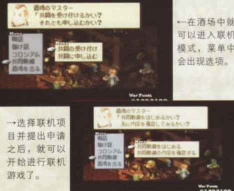
（7）有些任务要通关一次之后才会在继承的存档中出现。

**2、影响胜利评价的因素：**

（1）出击的角色总数越少，评价越高。

（2）达成胜利条件所需的行动总数越少，评价越高。

（3）如果战斗中玩家一方有角色被打倒，评价会下降。



←在酒场中就可以进入联机模式，菜单中会出现选项。

→选择联机项目并提出申请之后，就可以开始进行联机游戏了。

3、各版面胜利报酬：

| （1）陆行鸟保护团（チョコボ保护团） | |
|---|---|
| 武器 | さんごの剑、じゃこうしゃく、备前长船、バトルディテクト、いやしの杖 |
| 防具 | ねじり钵巻、アイスシールド、ダイアアーマー |
| 饰物 | ダイアの腕轮、パワーリスト |
| 道具 | かとんのたま、フェニックスの尾、ハイエーテル |

| （2）试胆大会（チキンレース） | |
|---|---|
| 武器 | 怪物辞典、ゴクウの棒、ゴールドスタッフ、アサシンダガー |
| 防具 | 力だすき、司祭の帽子、ダイアシールド、黒ずきん |
| 饰物 | 魔法のリング |

| （3）宝箱争夺战（宝箱争夺战） | |
|---|---|
| 武器 | ハンティングボウ、ミスリル铳、ダイアソード、村雨 |
| 防具 | イージスの盾、白のローブ、黒ずきん |
| 饰物 | ゲルミナスブーツ、ン・カイの腕轮、魔法の指轮、まもりの腕轮 |

| （4）东方不败（トウホウフハイ） | |
|---|---|
| 武器 | ゾーリンシェイプ、パビルスプレイト、ゴールドスタッフ、ミスリル铳、スラッシャー |
| 防具 | キャラビニエール |
| 道具 | らいじんのたま、フェニックスの尾 |

| （5）取回传家宝（家宝を取り戻せ） | |
|---|---|
| 武器 | ミスリル铳、スラッシャー、アイスブランド |
| 防具 | 黒装束 |
| 饰物 | 魔法のリング、ゲルミナスブーツ、守りの指轮 |
| 道具 | 风魔の手里剑、フェニックスの尾 |

| （6）宴会之夜（うたげの夜） | |
|---|---|
| 武器 | 菊一文字、Cのバッグ、ドラゴンロッド、ゴールドアックス |
| 防具 | 光のローブ、バレッタ |
| 饰物 | ドラキュラマント |
| 道具 | 万能药 |

| （7）跨越地雷原（地雷原を超えて） | |
|---|---|
| 武器 | アルテミスの弓、デスブリンガー、さそりのしっぽ |
| 防具 | 黒装束 |
| 饰物 | 天使の指轮 |

| （8）严查随地弃物者（ポイ舍て取缔り） | |
|---|---|
| 武器 | 龙の髭、ラス・アルゲティ、ディフェンダー、デュランダル |
| 防具 | クリスタルメイル、光のローブ |
| 饰物 | フェザーマント |
| 道具 | ハイエーテル |

| （9）亡灵骑士团（亡灵骑士团） | |
|---|---|
| 武器 | デュランダル、ラグナロク、Cのバッグ、さそりのしっぽ、ムーンフェイス、星くずのロッド、两残绢、ラス・アルゲティ、石化铳、マテリアブレイド、セイブザクィーン、菊一文字、カシミール、ゾーリンシェイプ、ゴールドアックス、デスブリンガー、ナグラロク、龙の髭、正宗 |
| 防具 | スタイルビット、シーフの帽子、クリスタルの盾、光のローブ、黒装束、ベネチアプレート、カチューシャ、クリスタルメイル |
| 饰物 | ガイウスカリグ、シャンタージュ、ブレイサー、フェザーマント、消えるマント、盗贼の小手 |
| 道具 | フェニックスの尾、かとんのたま、ハイポーション |

| （10）神殿骑士试验（神殿骑士试验） | |
|---|---|
| 武器 | ペルセウスの弓、佐助の刀、两残绢、デスブリンガー、ゴールドアックス、ラグナロク、ラス・アルゲティ、伊贺忍刀 |
| 防具 | シーフの帽子、クリスタルの盾、カエサルプレート、ミラージュベスト |

| （11）全明星决定战（オールスター决定战） | |
|---|---|
| 武器 | グレイシャルガン、ゴールドアックス、星くずのロッド、Pのバッグ、鲸の髭、两残绢、エクスカリバー、ムーンフェイス、ラグナロク、FSのバッグ、デュランダル、ラス・アルゲティ |
| 防具 | クリスタルの盾、クリスタルヘルム、ラバーコンシャス、ベネチアプレート、カエサルプレート、リボン、バレッタ |
| 饰物 | 消えるマント、ガイウスカリグ、盗贼の小手 |

| （12）倒计时（カウントダウン） | |
|---|---|
| 武器 | ブラストガン、フォーマルハウト、ラス・アルゲティ、ムーンフェイス、グレイシャルガン、エクスカリバー、ペルセウスの弓 |
| 防具 | ベネチアプレート、クリスタルメイル、ラバーコンシャス、カチューシャ、カエサルプレート、バレッタ、オニオンシールド、クリスタルヘルム、オニオンアーマー |
| 饰物 | ガイウスカリグ |

| （13）恶梦（ナイトメア） | |
|---|---|
| 武器 | カチューシャ、スタイルビット、Hのバッグ、ゴールドアックス、カオスブレイド、デュランダル、グングニル、デスブリンガー、正宗、ラス・アルゲティ、尘地螺钿饰剑、ムーンフェイス、ドリームエイド、宿命のサジタリア、星くずのロッド、さそりのしっぽ |
| 防具 | ミラージュベスト、FSのバッグ、ブラストガン、ベネチアプレート、オニオンシールド、リボン、オニオンアーマー、源氏の铠、カエサルプレート、源氏の盾、源氏の兜 |
| 饰物 | 消えるマント、盗贼の小手、ガイウスカリグ、源氏の小手 |

| （14）勇者传说（ブレイブストーリー） | |
|---|---|
| 武器 | デスブリンガー、デュランダル、宿命のサジ タリア、ゴールドアックス、星くずのロッド、尘地螺钿饰剑 |
| 防具 | オニオンアーマー |

| （15）旋风（つむじ风） | |
|---|---|
| 武器 | ゴールドアックス、ラス・アルゲティ、ペルセウスの弓、ブラストガン、デュランダル、グレイシャルガン、FSのバッグ、ムーンフェイス、星くずのロッド、さそりのしっぽ、デスブリンガー、尘地螺钿饰剑、宿命のサジタリア、正宗、ヴァルハラ、龙の髭、カオスブレイド、Hのバッグ |
| 防具 | カエサルプレート、ラバーコンシャス、オニオンシールド、忍びの衣、ミラージュベスト、スタイルビット、オニオンアーマー、源氏の盾、ベネチアプレート、バンガード、源氏の铠、カチューシャ、グランドアーマー |
| 饰物 | ガイウスカリグ、盗贼の小手、リボン、源氏の小手、消えるマント |

## 使用联机模式体验战略中的乐趣 通过并肩作战分享胜利后的果实

## 斗技场

共同战线是利用PSP无线联机机能，和其他玩家用各自培养的角色进行对战的模式。开启PSP无线联机开关后，先由一名玩家在街道的酒场中开设人物征集对手，之后另一名玩家也进入酒场查询并接受挑战，双方就可以开始斗技场的对战了。

对战结束后，胜利一方能够开启3个宝箱，败北一方能够开启1个宝箱。

1、斗技场的规则：

（1）战斗中角色获得的职业点数会继承下来，己方角色即使被打倒也不会消灭。

（2）对战之前需要事先设定的具体规则：玩家作出行动的限制时间；陷阱设置场所和陷阱设置的数量；是否开启陷阱回避操作。

（3）陷阱要在战斗开始前全部设置完成。陷阱共有7种。

（4）斗技场的战斗中有一些普通战斗中没有的特殊设定：

对邻接对象使用战斗（たたかう）选项时，会闪出一个叹号标志。在叹号标志闪现的一瞬间按下○键，可以将攻击对象打退一格。

实行物理攻击时，如果攻击方的命中率与防御方的回避率数值大致相同，会以游戏双方玩家同时连打按键的方式来判定命中。如果攻击方连打次数多，则攻击命中；如果防御方连打次数多，则攻击失败。

2、斗技场报酬：

（1）平均等级75左右时，目前已经确认的报酬：

象牙の棒、石化铳、リフレクトリング、カチューシャ

（2）平均等级90左右时，目前已经确认的报酬：

ハイエーテル、正宗、ブレイズガン、星天の腕轮、ウエスペル、カオスブリンガー、グレイシャルガン、ニルヴァーナ、フランシスカ、アロンダイト、バレッタ、エリクサー、バルムンク、ゲイボルグ、レバリーシールド、ラバーコンシャス、オニオンソード、万能药、アカシアの帽子

（3）全员等级99时，目前已经确认的报酬：

武器：ウエスペル、フォーマルハウト、ゴールドアックス、ゲイボルグ、バルムンク、アロンダイト、グレイシャルガン、ニルヴァーナ、フランシスカ、おろち、罗月传武、オニオンソード、プリンセスガード

防具：リボン、贤者のローブ、レバリーシールド、バレッタ、アカシアの帽子、ラバーコンシャス、ブレイブスーツ、ミネルバビスチエ、オニオンヘルムアクセ：星天の腕轮、シャンタージュ、オニオレット



アイテム：万能药、エリクサー、圣水、ハイエーテル

## POINT3 密猎

密猎是《最终幻想战略版》最具特色的系统之一。玩家在游戏中猎取各种怪物，然后在街道的“毛皮骨肉店”中购买相应的道具，具有很高的自由度和操作性。有些道具还只能通过这种途径得到。下面我们就简单介绍一下密猎系统的相关资料。

### 密猎的基本规则

（1）“密猎”是盗贼职业的辅助技能，装备这个技能的角色只要用通常攻击打倒敌方的怪物就可以成功密猎。注意，用通常物理攻击以外的方式击倒怪物是不能密猎的。

（2）“毛皮骨肉店”从第三章开始出现在各贸易都市中。玩家可以在这里根据密猎得到的怪物素材购买相应的道具，有些道具是只能通过这种渠道获得的。注意，如果队伍中没有任何角色装备密猎技能，会被“毛皮骨肉店”的店员赶出来，一定要装备之后再进店。

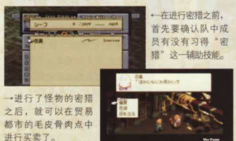
（3）具有毛皮骨肉店的地点包括贸易都市多塔（ドーター）、贸易都市沃基利斯（ウォージリス）以及贸易都市萨吉多斯（ザーギドス）。

（4）每密猎一只怪物，可以购买一件相应的道具。密猎的数量是可以累积的，在一回战斗中密猎了5只陆行鸟，进店后就会看到店头摆着5件道具。

（5）可以购入的道具分为通常道具和稀有道具，稀有道具会以较低几率出现在店里。稀有道具出现与否在密猎成功时判定，进店前反复存取档并没有意义。

### 密猎道具获得表

可以在毛皮骨肉店中购入的道具分为通常道具和稀有道具，稀有道具会以较低几率出现在店里。稀有道具出现与否在密猎成功时判定，进店前反复存取档并没有意义，只能通过反复密猎获取。当希望获得想要的道具时，需要具有一点耐心。



←在进行密猎之前，首先要确认队中成员有没有习得“密猎”这一辅助技能。

→进行了怪物的密猎之后，就可以在贸易都市的毛皮骨肉点中进行买卖了。

（1）チョコボ系：

| 怪物名 | 通常道具 | 稀有道具 |
| --- | --- | --- |
| チョコボ | フェニックスの尾 | ハイポーション |
| 黒チョコボ | 目药 | エクスポーション |
| 赤チョコボ | 万能药 | バレッタ |

（2）ゴブリン系：

| 怪物名 | 通常道具 | 稀有道具 |
| --- | --- | --- |
| ゴブリン | ポーション | ハイポーション |
| ブラックゴブリン | ハイポーション | 毒消し |
| ガルブデガック | メイジマッシャー | 古代の剑 |

（3）グール系：

| 怪物名 | 通常道具 | 稀有道具 |
| --- | --- | --- |
| グール | エーテル | くない |
| ガスト | ハイポーション | マインゴーシュ |
| レブナント | ハイエーテル | ミスリル铳 |

（4）レッドパンサー系：

| 怪物名 | 通常道具 | 稀有道具 |
| --- | --- | --- |
| レッドパンサー | 毒消し | バトルブーツ |
| クアール | 金の针 | ゲルミナスブーツ |
| バンパイア | 圣水 | Cのバッグ |

（5）ボム系：

| 怪物名 | 通常道具 | 稀有道具 |
| --- | --- | --- |
| ボム | かとんのたま | フレイムロッド |
| グレネイド | ひょうすいのたま | フレイムウィップ |
| イクスプロジャ | らいじんのたま | レイムシールド |

（6）スケルトン系：

| 怪物名 | 通常道具 | 稀有道具 |
| --- | --- | --- |
| スケルトン | 圣水 | エーテル |
| ボーンスナッチ | ハイポーション | パルチザン |
| リビングボーン | 魔道士のマント | エルフのマント |

（7）ジュラエイビス系：

| 怪物名 | 通常道具 | 稀有道具 |
| --- | --- | --- |
| ジュラエイビス | ポーション | ラバーシューズ |
| スチールホーク | フェニックスの尾 | ハンティングボウ |
| コカトリス | 金の针 | フェザーマント |

（8）ウッドマン系：

| 怪物名 | 通常道具 | 稀有道具 |
| --- | --- | --- |
| ウッドマン | 目药 | いやしの杖 |
| トレント | ゴールドスタッフ | 妖精のハープ |
| タイジュ | まもりの指轮 | ディフェンダー |

（9）牛鬼系：

| 怪物名 | 通常道具 | 稀有道具 |
| --- | --- | --- |
| 牛鬼 | バトルアックス | 巨人の斧 |
| ミノタウロス | さんごの剑 | スラッシャー |
| セクレト | ホーリーランス | 象牙の棒 |

（10）ピスコディーモン系：

| 怪物名 | 通常道具 | 稀有道具 |
| --- | --- | --- |
| ピスコディーモン | やまびこ草 | ハイポーション |
| スクイドラーケン | スモールマント | 眠りの剑 |
| マインドフレイア | ハイエーテル | ドラキュラマント |

（11）フロータイボール系：

| 怪物名 | 通常道具 | 稀有道具 |
| --- | --- | --- |
| フロータイボール | 手里剑 | プラチナメッサー |
| アーリマン | 风魔の手里剑 | エアナイフ |
| プレイグ | 柳生の漆黑 | ゾーリンシェイプ |

（12）モルボル系：

| 怪物名 | 通常道具 | 稀有道具 |
| --- | --- | --- |
| モルボル | プラチナメッサー | アイスシールド |
| オチュー | ン・カイの腕轮 | カメレオンローブ |
| モルボルグレイト | エリクサー | マダムレジエン |

（13）うりぼう系：

| 怪物名 | 通常道具 | 稀有道具 |
| --- | --- | --- |
| うりぼう | 乙女のキッス | カチューシャ |
| ボーキー | シャンタージュ | ナグナロク |
| ワイルドボー | リボン | FSのバッグ |

（14）ベヒーモス系：

| 怪物名 | 通常道具 | 稀有道具 |
| --- | --- | --- |
| ベヒーモス | まもりの腕轮 | Pのバッグ |
| キングベヒーモス | シエルシエ | アルテミスの弓 |
| ダークベヒーモス | ウイザードロッド | 石化铳 |

（15）ドラゴン系：

| 怪物名 | 通常道具 | 稀有道具 |
| --- | --- | --- |
| ドラゴン | ヒスイの腕轮 | Hのバッグ |
| ブルードラゴン | カシミール | ドラゴンロッド |
| レッドドラゴン | ソルテイレージュ | 龙の髭 |

（16）ヒュドラ系：

| 怪物名 | 通常道具 | 稀有道具 |
| --- | --- | --- |
| ヒュドラ | ブラッドソード | さそりのしっぽ |
| ハイドラ | セッテイエムソン | ラバーコンシャス |
| テイアマット | 两残绢 | 鲸の髭 |

# 鬼武者觉醒

## 第五話

玉子派雏菊还有玄海前往比睿山保护鬼之笼手。但他们来晚了一步，天海在与秀次的战斗中受了重伤，好在他夺下了半个鬼之笼手，使秀次不能得到全部的力量。在雏菊和玄海的帮助下，他们逃出了秀次部队的追踪，并进入了另一个神秘的世界当中……

□责编/小沛

美树一口气说出了在聚乐第本丸御殿看到的一切——袭击秀次的怪物以及虫妖般的美女。还有秀次吞下虫子后，自己也变成了恶魔。

"那个女人说是太阁殿下制造那些怪物来袭击秀次殿下的，秀次殿下手中的军队在那些怪物面前会不堪一击，只有将自己也变成怪物才能与之抗衡。"

"天下好不容易才获得太平，没想到还有这种恶贯满盈的家伙……"玉子皱着眉，气愤地说道。

如果是平常人，对美树的话或许会当作玩笑一笑了之，但玉子却毫不怀疑，这种直白的性格连美树都有些惊讶。

美树下定决心，坚定地说道："我听说如果想得到统领怪物的力量，需要得到鬼之笼手。而鬼之笼手就在比睿山延历寺……现在秀次殿下准备出动大军袭击延历寺抢夺鬼之笼手！"

"比睿山？！太愚蠢了！难道他希望当年总见院大人制造的地狱景象再一次出现吗？！"玉子心中一惊。

"您真的相信我所说的吗？！"虽然玉子的话真切地传到耳中，但美树还是不敢相信。

玉子用慈祥的目光看着美树，温和地说道："我当然相信你了。因为，你说的都是真的，对吧。"

"是、是的。但是我没想到您丝毫没有怀疑。我没有任何实际的证据，刚刚还在担心如果您不相信该怎么办……"

"其实对于你所说的事，我也不是完全不知情。"

玉子看着美树，叹了口气继续说道："不能放任那些怪物为所欲为，但相比之下阻止秀次殿下进攻比睿山更为重要。我信奉的是天主教，对比睿山并不了解……我会把最为信赖的人送到比睿山去。"

"是玉子的殿下的家臣吗？"

玉子没有回答美树，而是对侍女说："把竹帘卷起来。我有任务派给雏菊。"

"是。众位家臣，请把脸转过去。"

筵席上的所有家臣一起把脸转了过去。果然，就像那个年轻的武士说的一样，谁也不能看玉子的相貌。玉子向美树微微一笑，把目光转向了舞台。

舞蹈刚刚结束。玉子把舞动长枪的女主角叫了过来。

"你跳得很棒，雏菊。不，现在应该是名护屋山三郎殿下。"

"名护屋、山三郎殿下……"美树想也没想搭话道。

拿着长枪的女子低着头回答道："我的身体是女人。但是我与一般的侍女不同，我是保护玉子殿下的护卫。平时主要做的就是修炼武艺，请不要把我当作女子看待。"

"雏菊大人的父亲原本是会津蒲生殿下的家臣，因为信奉了天主教被太阁殿下下令切腹。雏菊大人因为是女孩所以饶过一死，但换来的却是不好的名声。"一个伴舞的女孩说道。

那个叫雏菊的女子突然愤怒起来，肩膀也因愤怒而颤抖，双手紧紧地握着长枪。就连那些转过脸的家臣们也都感觉到了空气中的紧张气氛。

雏菊抬起头，那张脸丝毫不像男人。那是一张美树在京都从没见过的美貌的脸。只是浓密的眉毛、锐利的眼神以及高挺的鼻梁透出一丝桀骜之气。

脸上的化妆很不寻常，美树从没见过这种化妆方式。脸谱画得很浓，脸部的肌肉都用线勾画出来，好像要突出人的表情一样。

通过脸谱可以看出这是一个年轻的姑娘。如此年轻美貌的姑娘却能把一杆大长枪舞动得如此自如，美树心里既赞叹又惊讶。雏菊见美树呆呆地看着自己，爽朗地笑了起来，说道："天下用枪的人不少，但唯有我山三是天下第一。哈哈！雏菊是我的真名，不过还请您一同记住名护屋山三郎这个名字。"

"又来了。如果对方是大王你这么说还可以，美树可是女孩子啊。"玉子弯下腰，向雏菊伸出了手。

"你的舞跳得很棒。枪术也长进了不少啊。"

"您过奖了。作为负责您安全的护卫，我已经离不开枪了。"

"我现在有件事想让你做，这件事也许会关乎到你的性命。你会答应吗？"

雏菊抬起头，认真地看着玉子，却又突然笑了起来。

"对于玉子殿下的要求，我是决不会说一个不字的。"

"先收回你的话，这件事可不是一般的危险……这里不是谈话的地方，到我的房间来。美树小姐，你也一起来。"

"是。"美树急忙起身跟着玉子向房间走去。

来到大阪城的主殿时，太阳已经落山了，侍女们点上灯后全部退下。玉子把两个年轻的姑娘叫到身前，微笑着说道："现在我让他们准备晚饭，虽然目前事态紧急，但是从这里到京都以女孩子的身体来说还是太远，今晚好好休息，明天一早再出发。"

"恕我多言。夫人，我现在无法让自己安定下来。我相信雏菊小姐明天一早就会来，但是我今晚必须回到京都去。"

雏菊听了美树的话皱起了眉，有些不满地说道："无论是多么荒诞无稽的事情，只要是玉子殿下告诉我的我都会相信。只是和那样的怪物交手，不知道我的枪术能否行得通。我很理解美树小姐现在的心情，但是今晚我想留在这里好好准备准备。"

"幻魔……我想这些怪物的活动与时间无关，无论白天还是黑夜都会出来的。"玉子沉思着说道。

幻魔……美树从没听过这个词。"您刚刚说的是什么？"

"啊，是幻魔。"原本微笑着的玉子，表情突然沉重起来。

"以前我多少听说过一点。在这个世界的另一面存在着一种叫做幻魔的怪物。它们时刻都想侵入到人类的世界里……所以，在我们的世界里也存在着以自己的性命为代价与幻魔抗争的人类。他们被称为净化师。"

"净化师……玉子殿下，是不是我只要找到净化师就行了？"雏菊问道。

"问题是我并不知道哪里有净化师。不过我想比睿山是镇护王城的土地，既然鬼之笼手在那里，也应该能在那里找到净化师。"

"虽然具体情况谁也不知道，但是我想那里应该会有净化师。到时候问一问就明白了。"

雏菊欢快地笑了起来，继续对美树说道："美树小姐，据说你的主人关白殿下已经把自己变成了幻魔。只是不知道你希望今后如何对待关白殿下？"

"这个……我没有想过……"

突如其来的问题让美树有些无所适从。她在脑中飞快地思考着自己该回答什么，但是没有找到合适的用词。美树低下头，红着脸偷偷地看了看雏菊。

雏菊坏笑着对美树说道："行了，我知道了。虽然有关关白殿下的传闻很多，但是对你来说他是不可代替的人对吧。"

"胡、胡说！我与关白殿下身份不同，我自是对他充满感激而已……"美树越发地慌乱起来。

玉子看着美树会心地笑了笑，表情就像慈祥的母亲看着孩子一样。

"在这个时代，女人只能听命于男人。但是，美树小姐请你记住一点，男人无论多么威武，也无法生育子孙。"

"是、是。但是，我与关白殿下的身份差别实在是太大了……"

玉子轻轻地摸了摸美树的脸，转回了正题。"现在确实是千钧一发。但是，如果秀次殿下想在今晚就进攻比睿山，那么你现在回去也来不及了。美树小姐，你从京都出发时有没有发现什么异样的动向？"

"这个……"美树努力地回想着。"不，没有……"

"那就没关系了。如果要进攻比睿山需要集结兵力，粮草以及武器的准备也需要一定时间。虽说京都距离比睿山很近，但是山上也建造了防御用工事，不可能发动突袭。"

"那么，今晚应该不会有事吧。"美树不安地问道。美树的表情很紧张，心中依旧充满了不安。

玉子看着她，安慰道："一日之内不可能全部准备完毕。而且我想关白殿下也不希望这件事被太阁殿下知道。虽然他很想快点攻下比睿山拿到鬼之笼手，但是最快也要明后天才可能出发。美树小姐，今晚就请安心歇息吧。"

"真的吗？要是这样的话，还来得及……"美树的紧张在瞬间消失了，她疲惫地倒在了地板上。

"美树小姐！你怎么了！振作一点！"雏菊抱起美树，但是美树丝毫没有回应。

"什么啊，这家伙睡着了。"雏菊仔细检查过后有些不满地说道。

"这还用说吗！一个不会武功的普通女孩独自从京都走到大阪。看来真是累坏了。"

玉子站起身为美树换上睡衣，看着她熟睡的脸，继续说道："其实关白殿下也挺可怜的。原本叔叔当上天下人以后坐上了关白之位，但没想到秀赖殿下出生了，自己手中的实权一点点被剥夺。在关白殿下本人看来，这样的事情是无论如何都无法认同的吧。"

"侍奉关白对这个姑娘来说也真是不幸。确实如她所说，身份的差别太大了，就算想报答，也没有机会……"

"是啊，不过正因为如此，才会有这种不要回报的爱。这种爱是强大的力量，无论摆在面前的是多少兵力还是多强的兵器……"

玉子有些疼爱又有些同情地轻抚着美树的脸庞，对雏菊说："明天就出发，你和美树小姐一起。雏菊，你的处境会比较危险。美树小姐必须回到聚乐第去，而你必须到比睿山去。"

"我已经做好准备了。美树小姐担心鬼之笼手被关白殿下抢走，我会尽力而为的。"

"你的枪术很高，但是幻魔这种怪物不是一般人能对付得了的。"

玉子的表情突然严肃起来。"只有你一个人的话，任务会很艰难。所以我准备派给你一个随从。"

"随从？玉子殿下，以我的身份恐怕不合适吧……"

"没关系。这个人的存在连忠兴殿下也不知道。他是我父亲在之前云游修行时在加贺国认识的忍者。"

"忍者……"

玉子轻轻地拍了拍手，油灯的火苗稍稍晃动了一下。

不知什么时候，雏菊的身边出现了一个老人。

雏菊偷偷地看了看老人的脸，惊讶地说道："源助先生……"

"呵呵，正是在下。雏菊小姐，好久不见了。"

老人那满是皱纹的脸上充满了笑容。

这个在厨房工作的老人，雏菊在做侍女时就认识了。老人向雏菊施了一礼，面向玉子稳稳地说道："事情的大概情况我已经知道了。"

"已经知道了？从哪里？"雏菊不解地问道。

老人没有回答雏菊，继续说道："我的真名叫做玄海，是隐藏在这里的忍者。虽然老夫年事已高，但只要是我力所能及的，我会尽全力帮助雏菊小姐。"

"虽然年纪大了，但以你的功力还是没问题的。"玉子接着玄海的话说道。

只要是玉子说的，无论多么离奇的事情雏菊都会相信。她深吸了一口气，说道："但是玉子殿下，如果玄海先生和我一起去的话这里就没有保护您的人了。"

玉子微微地笑了笑，用手摸了摸胸前的十字架，缓缓地说道："把关白殿下从幻魔的咒术中解救出来就是对我的保护，同样也解救天下遭受迫害的苍生……这，就是我所信奉的天主教告诉我的。"

玄海没有说话，低下了头。这时雏菊突然看到玄海的胸前也带着一个十字架。

后半夜天空格外晴朗。月光将大地铺成银色。比睿山上无数的伽蓝像也沐浴在这皎洁的月光下。

天海整理着身上的甲胄，阿伦在一旁，从行囊中拿出饭团。

"京都离这里不远，所以我想不用带什么特别的粮食。不过我对于关白殿下变成了幻魔的传闻很感兴趣。"

"没错，要是关白殿下真的变成了幻魔，不知道会发生什么。我想聚乐第应该不会欢迎我们的到来吧。"

"我不喜欢费事的东西，所以就从厨房拿了米饭作了饭团。"

"干得不错，阿伦真是个可靠的人啊。"天海一边笑着一边拿起法棒，站起身来。阿伦也噌地一下跳起来紧跟着天海。

"好不容易回到山上却连坐一会儿的空闲都没有。不过好在我们净化师也不用诵经读文。"

"负责诵经读文的人在山上有不少，但是我们的工作别人是作不了的。快点走吧。"

突然间，从山门传来了大片的火光，同时还有嘈杂着呼喊声。

"难道军兵来了？！"

天海紧紧地握着法棒，紧张地看着山门。他突然回头，急切地向阿伦问道："阿伦！山上的结界怎么样！有没有异常？！"

"嗯，什么异常也没有。那些进攻的家伙不是幻魔。"

"不是幻魔……那么！"天海的脸上浮现出焦躁的神色。

"和那时候一样！元龟二年的那个夜晚！那个织田信长带着三万大军，几乎将比睿山毁灭的夜晚！"

阿伦的脸色变得铁青，颤抖着说："全部毁灭……除了织田信长，居然还有这种暴虐的家伙……"

天海仔细地听着喊叫声，突然吼道："是山门的方向！快去，阿伦！"

正当天海阿伦二人准备去山门时，一个修行僧慌慌张张地跑过来，哆嗦着说道："南光坊殿下，出、出大事了！大量的军兵把山包围了！山门和伽蓝像都被烧了，现在山里一片狼藉！"

"果然是军兵！他们是什么人！是谁派来的！"天海紧紧地抓住修行僧的衣领问道。

修行僧越发的慌乱，面色恐惧，说道："他、他们的大旗上有五七之桐的标志。但是，不是太阁殿下的军队，而、而是丰臣秀次殿下的军队！"

"关白！秀次这个混蛋！"天海的脸因愤怒而显得有些扭曲，他放开修行僧跑了出去。

阿伦在背后大声叫住了天海："天海！把他们引到别处！关白想要的一定是鬼之笼手，一定是封印在其中的幻魔王之力！"

天海停住了脚步。

炮火的轰鸣和士兵的叫喊越来越近，其中还夹杂着僧侣的惨叫。

天海紧咬牙关，怒吼道："保护鬼之笼手，就是我的使命！秀次，我不会让你得逞的！"

紧接着回过头对那个修行僧说："关白的目标是鬼之笼手，不过我想他不会像信长一样毁了整座山，你快逃吧！"

"没错，关白的军力被太阁削减了不少，比信长差远了。你保护大僧正殿下从后门走，他们想要的是我们的宝物，不会伤害逃跑的僧侣的。"

阿伦接着天海的话说道。修行僧不住地点头，飞快地逃走了。

"当年信长烧山时双方兵力是三万对两千，不知是现在的我们不走运还是当年的僧人更不走运。"

"是啊，谁知道呢。不过当时天海还没来比睿山，我也是。"

"是啊！"天海长叹了一口气，握紧了法棒，眼中又充满了希望。

"我去保护鬼之笼手，后面的就拜托你了！"

"没问题天海，一切都交给我吧。"

伽蓝佛像在烈火的灼烧下相继粉碎，士兵们在火焰的辉映下就像一群恶鬼，对于那些没来得及逃走的僧侣们就像砍稻草人一样肆意屠杀。剩下的僧侣们都向着后门逃去。

木村常陆介看着四散奔逃的僧侣对秀次说："殿下，僧人们都在向后门逃跑。"

"没关系，让他们去吧。我对这些人没兴趣。"秀次骑着一匹纯白的骏马，阴笑着说。

"我的目标只有鬼之笼手。那个奥菲莉亚都告诉我了，曾经的幻魔王、人与幻魔的支配者——织田信长，败在了拥有鬼之力的人手下，他的力量现在就封印在鬼之笼手里。"



在火光的照映下，秀次的面庞显得越发恐怖。那个被秀吉疏远，失去活力的秀次，已经不在了。现在他的体内充满了黑暗的力量。

"鬼之笼手就在延历寺的奥之院里。按奥菲莉亚的话说，现在我已经得到了幻魔的力量，如果再带上鬼之笼手，那么幻魔王的力量就将属于我了。"

"如果您得到了鬼之笼手，那么天下也将是您的了。"

"不要管那些和尚了，我们的目标是奥之院。士兵们，冲啊！"

"哦！！"士兵们用大吼回应着秀次，他们踢开地上燃烧的伽蓝佛像碎片，握着长枪向奥之院冲去。

秀次对着冲向奥之院的士兵们大声喊道："士兵们！让开路！在奥之院里有强大的敌人，就让我用得到的力量来试试吧。士兵们，把路让开！"

随着秀次的叫声，士兵们左右分开，中间出现了一条通道。秀次骑着白马，像风一样冲了过去。

僧侣们都已经逃走了，守护了比睿山900年之久的僧兵，在信长烧山之后就彻底消失了。

打先锋的足轻来到了奥之院，他们叫喊着，用手中的长枪打破了奥之院的大门。

但是，一瞬间，欢呼的足轻们全都从奥之院里飞了出来。

"怎、怎么回事！"

剩下的足轻举着长枪，准备向门里





刺去。

无论武艺多么高强的人，也无法在同一时间里抵挡如此的进攻。

但是，天海没等足轻们进行突刺，率先从门里跳了出来。他高高跃起，手中的法棒卷起了旋风，一瞬间折断了所有长枪。足轻们痛苦地叫喊着倒下了。

天海刚一落地就向前冲去，与后面的足轻展开了肉搏。

"什、什么人!"足轻们开始慌乱起来。

"不要怕!敌人只有一个!摆好阵，把他围在中间，按节奏进行突刺!"足轻头下达了命令，足轻们很快把天海围在了中间。

"突刺!"随着号令，所有的长枪猛然刺了过来，但是速度并不一样。天海早已看出破绽，突出了重围。随后舞动起手中的法棒，足轻们瞬间便纷纷倒下。

"这样下去无论打倒多少足轻也没用，必须打倒祸首！"天海开始焦躁起来。

足轻是军队的主力，单独一个没有什么作用。但是当他们携带着长枪、弓箭以及铁炮进行集团作战时就会十分强大，拥有再高武艺的人也无法阻挡。

如果想避免这种局面，只有先击败他们的大将。现在，秀次一定就在足轻的后面。

天海是消灭幻魔的净化师。与足轻作战并不是他的本意，对于这些只是奉命进行作战的人类，天海并不想取他们的性命。但是秀次已经变成了幻魔，对待他不用手下留情。

——秀次！出来！天海一边在心中大喊，一边用法棒将铁炮足轻击倒。

"这个家伙太强了！但是他只有一个人，哪怕他有再强的武艺，也无法抵挡铁炮的攻击！"铁炮组的首领大喊道。他用炮口追踪着天海的移动路线。

"放！"刚刚下达命令，铁炮组的前面就泛起一阵黑烟。

"啊！怎、怎么回事！"

铁炮组的首领很慌张，但是手下的足轻更加慌张。不只是视线被阻挡了，还有一个不明正体的人捆住了自己的手脚，脸部也受到重击。

天海跳进黑烟中，瞬间击倒了所有的足轻。

"多谢了阿伦，你帮了我大忙了。"

阿伦坐在奥之院的房檐上，冲着天海竖起大拇指，开心地说道："你可不是一个人。我阿伦大人的眩晕弹也能在关键时刻起到重要的作用！"

又一拨足轻上来了，但是当他们看到丝毫没有疲惫之色的天海时，全都不敢上前。

长枪铁炮全都行不通，胆怯的气息扩散开来。

"你们干什么呢！对方只有一个人你们怕什么！"足轻大将怒斥着手下。但是，所有的足轻还是呆在原地一动不动。足轻大将越发愤怒，自己取下长枪，准备向天海冲去。这时，一个人从后面按住了他的肩膀。

"依你的水平，连他一根汗毛也伤不了。退下。"

"你说什么！"愤怒的大将回过头，当他看到那个人时，默默地退了下去。

那个武者穿着轻快的甲胄，拔出了腰间的太刀。双目中投射出撼人心魄的目光，静静地看着天海。

"嗯，这种气势，是个不简单的家伙。"天海看着这个武者，在心中暗想。

武者淡淡地说出了自己的名字。"我是泰舍流的丸目藏人。我要拿走鬼之笼手。"

"你就是丸目藏人。这一切都是秀次干的吧。"天海握着法棒，以同样的气势回应着丸目藏人。但实际上，天海的身体早已开始疲惫了。

丸目藏人只是站在那里一动不动，但是那气势却比之前所有的足轻加在一起都要强大。

"天海！你在干吗啊！快点干掉他！"阿伦看到天海彷佛被震慑住了，焦急地喊道。

但是天海却动不了。对方并不是幻魔，但是那种究级武者的气势却牢牢地绑住了自己。

"这就是一流的武者吗？虽然是人类之身，却有接近鬼之力的武艺……没想到这种人竟然有如此的恐怖……"

发觉到自己开始胆怯，天海紧紧地咬了一下嘴唇。这细微的动作，打破了二人之间的平衡。

丸目藏人口中发出了巨大的叫声，身体随着叫声一起向天海冲了过去。

天海舞动法棒，向丸目藏人挥去，法棒击中了丸目藏人的身体。但是，天海的大腿却喷出了鲜血——法棒击中的只是丸目藏人的残影。

"天海！"阿伦大叫着从房檐上跳了下来。

就在这一瞬间，奥之院的墙壁随着巨大的声响变得粉碎。

"啊！"飞散的瓦砾向阿伦袭来，手腕被击中了。这点疼痛并无大碍，但是大量的瘴气从四面围拢过来。

"天海！鬼之笼手，被抢走了！"天海捂着大腿上的伤口拼命想站起来，就在这时，从奥之院里传来了地狱般的笑声。

"哇哈哈哈！我找到了！这就是鬼之笼手！现在无尽的力量正在进入我的身体！"一个身着甲胄的身影从奥之院里走了出来。

像鹰一样的容貌，充满了极度的自信，双眼迸发出火焰的光辉。右手上带着鬼之笼手。

"啊，是关白殿下！"足轻们发出了胜利的欢呼。

在士兵的欢呼中，秀次向天海走去。他来到天海身边，拔出太刀。

"你就是被称为鬼之一族的净化师？听说你是我们幻魔的仇敌。"

天海怒视着秀次，狠狠地说道："丰臣秀次，你果然堕落成了幻魔。"

"不要用堕落这个词。我只是为了让自己更加强大，选择了这条路而已。只不过那个女人的话我没有全信。"秀次嘲笑地看着天海，举起了太刀。

"那个女人？"

秀次看着天海，摇了摇头。"现在也没必要告诉你了。你今天必须死在这里。"

一瞬间，天海感觉自己好像被雷击了一样，巨大的冲击力使自己飞了出去。就在天海飞出去的一瞬间，秀次用力蹬了一下地面，向还没有落地的天海追去。

"怎么了！净化师！你的工作不就是消灭我吗！来啊，消灭我啊！哈哈哈哈！"像暴风雨一样的斩击再次向天海袭来，在这样的攻击之下，根本无法反击，只能拼命地用法棒防御。

秀次继续怒吼着："堕落！少在那自大了！自从我懂事起，这个身体就不是我的了，一切都在秀吉的旨意之下。他让我当近江太守我就是近江太守，他让我跟随他我就只能跟随他。我拼命地迎合他的期待，却被责骂没有大将风度。甚至，现在还想夺走我的关白之位。对他来说我只是一个工具！我不是工具，为了向他展示我是一个人，我只能成为幻魔！"

随着秀次的愤怒，斩击的威力也越来越大。天海丝毫没有还手之力，法棒在猛烈的攻击下也快不行了。秀次看着天海，停止了追击，高高地举起太刀。

"现在我获得了重生。以后我要按自己的意志生活！为了庆祝，就请你成为我的血祭吧！"随着秀次的大叫，太刀向着天海猛力地劈了下来。

这正是天海所期待的。不断忍受攻击，积蓄的力量在一瞬间爆发出来。天海紧紧地握着法棒，把自己变成了肉弹。

在接近秀次的一瞬间，天海看到了他的胆怯。与此同时，天海用法棒给了鬼之笼手重重一击。

鬼之笼手瞬间一分为二。

"干得好天海！"阿伦情不自禁地大叫。

黑色的羽毛散落在空中。秀次刚刚那一击只打中了空气。被切断的羽毛四处飞散，当秀次准备再次发动攻击时，天海和阿伦已经不见了。

一分为二的鬼之笼手，一半还留在秀次的手腕上，另一半消失了。

"大人，出什么事了吗？"

秀次看了鬼之笼手一眼，说道："没什么。不过那家伙确实不简单。假装快不行了，趁机把鬼之笼手打碎成两半。"

"那个用眩晕弹的小姑娘也有两下子。不过他们应该还没跑远，请您把身边的剑客借给我，我现在就去搜山。"

木村常陆介提着刀在先头带路，丸目藏人紧随其后。

秀次看着他们的背影，阴笑着自言自语道："寻找另一半鬼之笼手就交给你们了，我还有别的事情。"

鬼之笼手传导到身体里的力量彷佛使细胞都活跃起来，整个身体都充满了力量。秀次独自陶醉在这无比畅快的感觉中，向西南的方向看去。

"要是太阁殿下知道我得到了如此的力量一定会攻打我，看来不做好防御是不行了。无论太阁殿下作出多么强大的幻魔军，我都会以更强大的力量对抗他——能够击败幻魔的武者军。哈哈哈哈！"

秀次对着天空狂笑着。撤退的法螺号声响起，秀次踏着奥之院的残骸向远去走去。

"不行天海，这边的也没路了。"阿伦焦急地对天海说道。

虽然只是初夏，但是比睿山上已经长满了一丈高的夏草。远处草丛的晃动说明追兵已经很近了。

"路全被堵死了，以我的能力也无法与他们对抗。得想个办法从山上下去，尽管这么做很危险。"

以往不论遇到多么危险多么困难的事都会笑脸相对的阿伦，现在也越发焦躁起来。她用肩膀支撑着天海，承受着天海一半的体重。

天海忍着大腿上的剧痛，面色阴沉地说："我还是修炼不够啊……"

"好了，现在说这些什么用也没有。还是赶快想想怎么逃跑吧，而且另一半鬼之笼手还在我们这。"阿伦愤愤地说道，随后把天海扛到肩上。她咬紧嘴唇回头看了看，草丛的晃动越来越近。

"没办法，只好不从大路走了。天海，可能很疼，你忍着点。"

阿伦扛着天海，拨开丈高的草丛走了进去。

"天海，我准备找野兽走的路。从那走应该不会遇到什么麻烦。"

“抱歉，阿伦，要你扛着我，还得拿着法棒。很重吧。”

“别说这么见外的话，法棒要是扔了你拿什么作战。剩下的东西也不多，没关系。不过，还是天海最厉害，面对秀次那么强力的攻击还能反击，把鬼之笼手一分为二。”

“就算是绝地反击吧。不过，我的功力还是不到家啊。”天海回想起秀次的斩击，无论是速度还是威力，以及手法的变化，都是一顶一的高招。无论在哪方面，都要强过天海。

“那是丸目藏人泰舍流的招式，不过我觉得其中还融合了几种其他流派的招数。看来丰臣秀次果然学习了多家门派的武功。”

“幻魔要是学会了击败幻魔的招数，就能拥有超越鬼之一族的力量……看来这个传闻是真的。”阿伦有些沮丧地说道，不过她立刻又鼓足精神说道：“秀次准备和太阁作战对吧。而且他还说了‘那个女人’，看来应该还有几个高等幻魔。而且太阁也从信长那得到了幻魔的资料，如果真的要发生幻魔对战的话，他们一定会谋求更强大的力量的。”

“无论哪一边，想得到的都是鬼之笼手吧……”天海看着手中的一半鬼之笼手，面色异常凝重。

“但是，这样下去我们无法战胜秀次。即使是面对丸目藏人，恐怕也……”阿伦正叹息着，忽然大叫起来：“快看天海！是野兽走的路！”

“一定是抢走关白殿下鬼之笼手的家伙！不许大意！包围他们！”远处传来了士兵的叫喊声。

“哎呀，被发现了。”

“阿伦！你自己走吧！要不然他们连你也不会放过的。我不想让你受牵连。”

“你说什么！我看起来像那种人吗！”

“要是连你也被杀了，就没人能和幻魔作战了。拿着鬼之笼手快逃吧！”天海厉声说道。

“好，鬼之笼手我可以保管，但是决不逃跑！”

正当二人争执之际，追兵们早已包围过来。

“他们在草丛里！交给那些剑客们吧！剩下的人守在最外圈！”嘈杂的声音从四面八方传了过来，其中夹杂着几股逼人的剑气。几个提着太刀的剑客向这边走来。

“快走！阿伦！”情急之下天海用力地给了阿伦一掌。

“啊！”出其不意被打了一掌，阿伦下意识尖叫起来。落地后她立刻起身藏在草丛中窥探着对方。

只见三个剑客挥舞着太刀向天海冲过来，天海用法棒奋力迎击。虽然对方有三个人，天海还有伤，但还是击倒了其中两个。剩下的那个高高跃起，准备从头顶向天海劈下来，只见天海率先把法棒捅了出去，重重地击中那人胸口。

“干得漂亮！”阿伦刚想欢呼，只见士兵们左右分开，中间走出一个人——丸目藏人。

“坏了，以现在的天海肯定不是对手。”天海忍着剧痛作战，现在已经精疲力尽了，连移动一下都很困难。

“怎么办，怎么办！这样下去天海会……不知道我的眩晕弹能不能管用，哎呀！”阿伦握着拳，下定了决心。她紧咬牙关，集中意念。四周刮起了不自然的风，士兵们开始骚动起来。

突然间，在丸目藏人和天海之间冒出了几个火柱，丸目藏人急忙用手腕挡住眼睛后退了几步。

就在这短短的时间里，一个身着柿色忍者装的人影跳到了天海身边。

“您就是净化师殿下吧，我是来帮助您的，请这边走。”

“你是谁？”

“我叫玄海，是细川玉子殿下的手下。我是来帮助您的，那位小姐也请一起来。”

“小姐？我？嘿嘿？”阿伦红着脸笑起来。

“他们要跑啦！”

“别让他们跑了！突刺！”

周围的足轻兵举着长枪一起冲了过来。就在这一瞬间，一杆大长枪将最前面的足轻一并击倒。

“什、什么人！”足轻首领握着长枪冲了过来，之间那个使枪的人微微一侧身便躲过了攻击，紧接着回身就是一枪，足轻首领没有发出任何声音就倒下了。

“你，你是什么人！”。足轻们惊恐地大叫。

“山三殿下，干得漂亮！”

这个叫做玄海的忍者背起天海向缺口跑去，同时向那些徒步武者的眼睛和咽喉部位掷出了暗器。在士兵痛苦的叫喊声中，火枪发射的声音从远处传了过来。

玄海突然摔到了，但马上又跳了起来，抓住了山三的手，表情有些痛苦。

“玄海先生，你受伤了吗？”

“没什么，一时大意而已。山三殿下，快跟我来。”

玄海的额头上渗出了汗，但脚步依旧飞快。

“玄、玄海先生，这个方向是上山的方向啊！我们应该找下山的路才对啊！”阿伦看到方向不对，慌忙提醒玄海。

“没关系，我刚刚一时大意中了一枪，以我们现在的情况向山下冲无疑是自寻死路。”

“可是这么走的话到时候很容易就会被包围的！”

“没关系，你放心吧。我是奉明智十兵卫大人的命令保护、帮助玉子殿下的，就算搭上我这条命我也会完成玉子殿下的命令。”

这时玄海肩上的天海问道：“明智十兵卫就是明智日向守光秀吧。”

“对。我是在永禄年间，在加贺国和明智十兵卫大人结识的。他救了我一命，那之后我就开始侍奉他了。”

玄海的呼吸开始急促，说话时也不时停顿。

“玄海先生，振作一点！”山三把大长枪背到身后，急切地对玄海喊道。

阿伦扭头看着山三，说道：“听到山三这个名字时我还以为是个男的，没想到是个女人。”

“抱歉，我叫雏菊。不过使枪的时候如果说自己是女人会有很多麻烦，所以就承袭了父亲的姓氏。本来我们是奉玉子大人的命令来通知你们，丰臣秀次打算抢走鬼之笼手，但是我们来晚了。”

雏菊看着远处火海般的延历寺，紧咬牙关，继续说道：“所以我们临时决定至少要保护好这一半的鬼之笼手。现在净化师殿下和玄海先生都受了伤，只有我一个人无法面对那么多的武术家。”

“你什么意思啊，难道我不算人吗？！”阿伦不满地说道，不过自己没有战斗力也是事实。

雏菊没有理会阿伦，继续说道：“现在事情已经到了这个地步，为了不让鬼之笼手被任何人抢走，只有我们亲自毁……”

“等一等，山三殿下。”玄海打断了她的话。接着放下天海，自己坐了下来，仰望着比睿山上的高大树林。

“用这些树的话，应该能做出非常不错的门吧。天海殿下，你怎么认为？”

“嗯。”天海点了点头。

连续作战以及大腿上的伤口使天海疲惫不堪。但更让他难受的是自己之前的表现——在净化师中，自己以高超的棍术而闻名，而且与一般的武者不同，自己还拥有鬼之血。但即便这样，面对幻魔时自己还是不堪一击。这样的事实让天海的心情格外沉重。更何况，现在连站起来的力气都没有了。

玄海看出了天海的低落，安慰似地说道：“请您振作起来。一会，您要代替我保护两位姑娘……”

“你在说什么！玄海先生，你！”

玄海捂着腹部，苦笑着说：“肚子上中了三枪，以我们现在的情况，没有地方可以逃。所以，请你们和我一起去另一个世界。”

“另一个世界？难道是幻魔界?!”阿伦紧张地问道。

玄海苦笑着摇了摇头。“不是。这是我在加贺国时，一个武者教给我的法术。”

说完，玄海开始在地上画出记号。就在这时，一个震耳欲聋的声音传了过来：“找到了！净化师，还有那个枪师！你们都跑不了了！”

是丸目藏人的声音。天海挣扎着想站起来迎击，却被玄海制止了。“请不要动，我一定会带大家离开的！”

随后，玄海大声呵道：“忍法！壁崩！开！”

一瞬间，空间开始剧烈晃动，黑暗中裂开了一个洞，天海、阿伦、雏菊以及玄海都被吸了进去。四个人的身姿消失了，黑洞慢慢地缩小。

丸目藏人怒吼着冲了过来，拔出自己的爱刀真一文字，集合起全身的气力用力一斩，黑洞在如此的重击之下又打开了，从里面可以看到另一座山的山间景色。

那是茂密的森林，比比睿山还要茂密，消失的四个人就在森林的入口。

“别想再逃了！”丸目藏人提着爱刀，怒吼着向洞中走去，这时，突然刮来一阵风。不知什么时候，一个慈眉善目的老人笑呵呵地出现在他面前。

“你可不能进来，要是让你来到这个世界就麻烦了。大家都在快乐地修行呢，谁也不希望被你打扰啊。”

（未完待续）



# 寂静岭

## 潜伏在记忆深处的恐怖回忆

口责编/北斗 Vol.08

*在酒吧中，哈里再次与医院的院长考夫曼相遇并救了他一命，然后对方却并不领情。在小镇的某个地方，达里娅正在远处注视着哈里与希比尔的行动，这个神秘的女子究竟是好是坏？酝酿这一切的幕后黑手将慢慢拉开她的面纱……*

哈里想，似乎奇异事件又往前迈了一步。应该尽快从这个小镇里逃出去！这是哈里的第六感觉，是生存的本能传达给他的。但是再怎么警告也没有用，因为哈里不会把雪莉留在这里自己一个人逃出去的，不管有什么样的危险，他都会先把雪莉救出去的。

前面出现耀眼的光亮，从停留在码头上的游艇和帆船那里传过来，船上有人。“希比尔！”看到了船上的女警察后，哈里立刻叫出声来。她被突然的叫声吓了一跳，立刻把头转回去。“你是怎么来的？”“坐船。刚才看到船上的光，我一想就是你，看来还是我的动作比较迅速。”“你坐的是电动游艇啊，我是自己划船过来的。”哈里想到自己之前开游艇的样子，不由得笑了起来。“总之，你没事就最好了，我还有点担心。”“这句话应该是我说，你怎么会突然消失呢？那个古董店里发生什么事了？”其实哈里自己也是莫名奇妙，只好挠挠脑袋。“唉，怎么说呢？你真的想听吗？”“说吧！”“首先，这个小镇分为表和里两个世界，表世界是真实世界，里世界是黑暗世界……似乎就是个异次元世界。此外，里世界的黑暗正在慢慢侵蚀着表世界，我想要不了多久，整个寂静岭就会被黑暗吞噬掉。这种侵蚀好像就表现在刚刚我消失的那个洞穴里，黑暗吞噬现实才刚刚开始，就像虫子筑巢一样，要慢慢地从局部开始。至于我，好像就是掉在了局部的洞里。”“……我根本不明白。那个什么黑暗，是什么？那就是寂静岭变成这样的原因吗？”

黑暗……是谁的妄想吗？还是谁的噩梦？会是谁呢——难道是说那时我在集中治疗室睡觉的时候，头脑产生幻觉后，见到的——只是哈里脑中偶然闪过的念头，但是他没有说出来，如果一下说出这种话，肯定会让希比尔觉得我疯了。

“别管它了。”哈里摇摇头。“我也完全不明白，到目前都是推测。”“黑暗中是恶魔生活的地方，一切都是它们，就是伪装成少女的那些恶魔。”突然出现的人让哈里和希比尔一时错愕，黑暗中的空气里，慢慢地出现一个女人的身影，她就是达里娅·吉尔斯。

“我一直都在听着你们的谈话。他藏在地下，贪婪地等待献上来的供品——他为了这一天已经等不及了。还有的就是，他马上就要达成目标了，只剩下两个……当两个塞缪尔印章合在一起成为马特拉顿印章的时候，寂静岭便会和恶魔栖息的深渊连接为一体——结束只是一个新的开始。黑暗取代太阳，地面上将没有光，墓地里的死者将会苏醒，从坟墓里爬出来，殉教者拿着燃烧的地狱火焰点燃万物，我们都会死！”对于刚刚见面的人还有点不放心，希比尔一直握着手枪对着达里娅，哈里用手把枪拉了下来。

“达里娅，你说的，我的女儿被当作供品，那么也就是说，同寂静岭被黑暗笼罩着有关系了？作为召唤恶魔的供品？迷幻剂组织正在举行邪恶魔法的仪式吗？”达里娅点了点头。“率领坏人们，终结那名少女，在你的女儿成为供品之前，在时间还来得及之前，他们会终结附身于少女身上的恶魔——如果不赶快行动的话。”“那个少女在什么地方？”“前面的灯塔，和北方的游乐场，那两个地方，分别画有两个塞缪尔的法阵，你们应该先去哪个地方我也不知道。”“总之就是去那里吧？”哈里把头转向希比尔，恳求地说。“你听到了，我们一起行动吧。”希比尔脸上充满吃惊的表情。“你真的要按照这个女人说的话做？”“现在只有相信她的话了，至少她以前对我说的话都不是谎话。”女警察耸了耸肩。“没办法，就按你说的办吧，我去游乐场。”“拜托你了，我去灯塔，完成后我们在这里集合。”

“你们快点走吧！”望着从船里走出去的哈里和希比尔，达里娅的脸上露出了满意的笑容。

### 第五节

湖面上平静的水波映照着晴朗的天空，水上满是钓鱼时乘坐用的帆船和冲浪运动的汽艇，这般景象站在远处一看，真是让人赏心悦目。但是，那些只是错觉，现在这里的天空犹如深渊一样的黑暗，湖面上也是浓血一样化不开的大雾。在码头伸进湖水的尽头，矗立着一座灯塔，高耸入天的塔尖犹如年久失修的房梁，它的顶端部分似乎正在被侵蚀。有一个人走入了灯塔的体内。沿着不断向上旋转着的楼梯，哈里觉得自己已经走出了大气层，因为持续运动，肌肉里充满了乳酸，现在哈里的两条腿就像是罐满了铅，而且发胀发酸。尽管已经疲惫不堪，不过好在已经来到了楼梯的最上层，如果不是看到了指引船行的灯，还真无法确定是不是到顶了。也许这里还是作为游客饱览风景的地方，房间空旷且周围有三百六十度环状的玻璃窗户，当然，也装备着投币式望远镜。

哈里的脚刚一踏上这里就停止不动了：房间的地板上，都被画上了魔法阵、他已经相当熟悉了的——“塞缪尔”法阵。法阵中间站着一名少女，也是已经熟悉的人了，她应该也有十几岁了，长着一张可爱的脸庞……就是被达里娅称为恶魔的人。“阻止那个孩子！请阻止她！”哈里的脑子里出现达里娅的尖声惊叫。听到急促的催促声哈里举起枪，可是，他现在踌躇了，扣动扳机的那根手指按不下去了。少女安静地看着他，她的瞳孔是蓝色的，感觉不到她已经被邪恶力量侵蚀了，眼睛里面没有闪烁，或者晃动着邪恶，不仅如此，似乎双瞳里面还带着说不出的哀愁。哈里不忍动手了，好像他能从少女的脸上看到雪莉的影子，如果雪莉知道她再也无法见到爸爸的时候，也会露出这样的表情吧？哈里现在尽想着这些事情。

“喂！你是那个……”把枪放下，哈里问道，但是，后面的两个字“恶魔”卡在嗓子里，说不出来。少女的模样开始模糊起来，她虚幻一般的身体慢慢溶入黑暗。“等一下！”哈里伸出手去，抓到一缕空气。

什么东西，啪嗒一声，掉在肩膀上，脖子上突然痛了起来。在游乐场的摩天缆车下走过时，希比尔有一瞬间觉得自己被水蛭咬到。实际上希比尔从来也没有被水蛭咬过，她连见都没见过，这只是她从看过的电视记录片上得来的感想，最重要的，这里是北美北部，不是南美的热带雨林，不会有水蛭生活。这种不舒服的感觉又移到了后背上，希比尔拼命地挥动双手也碰不到，刚开始是冰凉滑腻引起的发痒，然后变成了火烧的感觉，再就是麻醉一样的无感觉……希比尔清晰地感觉自己的意识正在消失，可是对此她什么也做不了。

在约定的会合地点没看到达里娅，希比尔也还没有回来，哈里向希比尔所去的游乐场跑去。哈里现在的脚步比之前在市中心时迅速多了，因为他身上带的子弹已经不多了。即使想立刻赶到游乐场也应该注意躲避怪物。黑暗和大雾的对面，空气里慢慢隐现一个庞大的圆形轮廓———辆游览车，原来已经到了游乐场的门口了。不用担心有没有人检查门票，哈里直接从大门进去，双肩立刻感觉到这里的黑暗有一种沉甸甸的压迫力，游乐场地上原来的松软地毯也变成了被金网交错纵横的样子。而且，还是生了锈的金网。是如同达里娅说的那样吗？审判的时刻就要到了。哈里更焦急了。

在白天一向挥汗成雨的人群没有了，游乐场空空荡荡地只有哈里一个人。但是在这样的环境下，哈里耳边似乎听到熙攘的声音，肯定是听错了，应该是风从上面快速滑行车的铁皮架子上吹过的声音。吱——又传来了，像是回声。吱——吱——寂静地，徐徐有声音地穿进哈里的耳朵。哈里已经站立不动，双眼盯着漆黑的前方，他出神地望着蠢蠢蠕动的黑暗，有几个、不，是很多。哈里怀疑自己的眼睛，从对面隐约的人形轮廓来看，个头不是很大。吱——吱—吱—！影子像小孩子一样，高兴地跳着、蹦着、围着转圈。不会是被寂静岭的黑暗吞噬掉的孩子们的灵魂聚在一起了吧？他们沉溺与游戏中，连自己已经都不存在了也忘记了吗？哈里的脑袋中一下充满了这些伤感的想法，但是哈里也不能保证对面的不是怪物。如果是凶狠的怪物，这么多的数量是对付不了的，哈里在门口的附近踌躇起来。忽然有影子靠近哈里，哈里没有时间闪避，就那么地站着被影子贯体而过。哈里感觉是一阵风吹过，似乎真是童话书里说过的鬼怪一样。不管怎么说，好像没有危险，哈里向前继续前进，直接穿过影子们的距离。

“希比尔——”哈里不希望声音打扰到影子们，有些顾虑地呼喊女警的名字。她应该很久之前就到了，但是游乐场很大，她能到哪里去呢？她也找到少女了吧？哈里担心希比尔向少女开枪，不觉得加快了脚步。他心里想，希比尔她怀疑达里娅说过的话，光听到那些算是胡言乱语，她应该不会向少女开枪。哈里心急的是，希比尔会不会能留下那名少女。她知道雪莉的位置——哈里的直觉这样告诉自己，他相信自己的直觉。

旋转木马，哈里发现黑暗深处的旋转木马。从电筒的照射范围来看，那里隐约有一个人。坐在木马上，抱着支柱，一动不动的人是希比尔，希比尔不但不应该睡在这种地方，而且她的眼睛还没有闭上，她似乎望着不知什么地方的远处，瞳孔里仿佛充满了黑暗和混沌——希比尔就像是魂被提取走了一样。

“希比尔？”哈里有些糊涂了，向左右看了看。用电筒照希比尔的脸，她的皮肤里渐渐浮现出黑暗一样的东西，面无表情如同人死亡后一样。也许是因为光的照射，她的瞳孔开始慢慢收缩，希比尔转醒过来看着哈里。但是，这眼神不是以往希比尔看哈里的，而像是陌生人一样冷淡的眼神，此外，哈里还看出里面有一丝敌意——如同从木马上滑下来一样，希比尔轻轻地落到地上，拿出腰部皮套里的手枪，并把枪口对住哈里——

"要干什么……？"枪声让哈里没法把话说完，他吃惊地几乎跌倒，子弹全部擦身而过。是希比尔瞄准恰到好处？还是希比尔的身体受到别人的控制？虽说是充满敌意的眼神，可是希比尔眼里还有一点迷茫，她缓慢的动作似乎表明身体由另一个人控制一样——是有人进入了她的身体，现在还没有适应吗？哈里回头开始奔跑，本来用来复枪和拿手枪的希比尔战斗，现在的哈里可以轻松取胜，但是杀死希比尔这种事哈里是绝对不会做的。从后面射向哈里后背的枪都打到了地面上，有的子弹还反弹到哈里的脚跟上，哈里跑到旋转木马的另一侧观察希比尔，尽管不能与她战斗，但是也不能就这样把她扔在这里。希比尔的眼神和态度都不像是她本人的，哈里感觉这同奥柯密拉医院里那些医生和护士一样，会不会是那个骆驼一样的凸起正在一点一点占领着希比尔的身体呢？但是，希比尔的身体没有向前屈伸，此外后背也没有护士一样的凸起，收音机里没有传来噪音，也可见希比尔不是那种医生或者护士之类的怪物。也许希比尔正在被人控制，而控制她的人也正在慢慢熟悉她的身体。不管怎么说现在的希比尔还是人类，但是一会就会被恶魔附身，这样我就更不能杀她了。可是，不这样做的话，自己就会……

握着来复枪的手掌开始变得潮湿，哈里的头顶也开始慢慢渗出汗水，顺着脸颊一直流到下巴，滴到夹克外套上。想到最后哈里已经有些烦了，他似乎是决定好了一样把来复枪放了下来，靠进旋转木马，轻轻地骑上去，缠在来复枪上的电筒，现在摆在距哈里不远的地方。有脚步踏在地板上的声音，脚步声让人感觉死气沉沉，这是没有力气，空虚无力的脚步声，并给人一种连续地慢慢吞吞的感觉。希比尔出现在电筒的光里，她慢慢地抬起手臂，使用左轮手枪向电筒射击。"她"也许是认为哈里就在那里的附近，胡乱地扫射不论对方在哪里。已经开了三发子弹，四发……五发……六发……喀嚓——然后声音全部变成扣动空枪时从枪膛里传出的声响。喀嚓——喀嚓——附身在希比尔身上的那个家伙似乎根本不理解这种声音的意思，仍然反复地扣动扳机。哈里从藏身的地方跳出来，"对不起了，希比尔！"说完话哈里便照准她的胸口打了一拳。希比尔在短促的呻吟一声后蹲了下去，倒在地板上一动不动，她的脖子上粘着似乎是水蛭一样的虫子。虫子仿佛已经吸满了血般变得粗大笨重，同"医生"和"护士"背部凸起相比根本不算什么，也就是说一切才都刚刚开始。哈里伸手试着想要把虫子拿下来，摸着它滑腻令人作呕的身子，完全使不上力气。

"弗拉洛司……那是寂静的炼狱，可以打碎黑暗的屏障，阻止泥土的怨念——"达里娅说过的话，忽然浮现在脑中。

哈里伸手探向外套口袋里，拿出两个东西，三角形的物体和装有红色液体的玻璃瓶。哈里根本不知道从达里娅那里得来的三角物体怎么用，他再一次观察瓶子里红色的液体——同样的东西被考夫曼如同宝贝一样地珍藏了起来，那它是否可以用来对付怪物呢？可是，如果是可以对付怪物的武器，那么是否也会对人有伤害呢？怎么办？现在也想不出来其他的办法，可以只用一点来试试看。哈里这么想着，慢慢打开瓶盖，把红色液体小心翼翼地倒在希比尔的脖子上。如果再没有什么效果的话，那就只有看——

果然……"啊啊——"希比尔的眉头拧到一起，脸上扭曲的表情告诉哈里，似乎倒在脖子上的是浓酸之类的东西。看着希比尔仰面朝天的痛苦状，哈里觉得这应该是附身在她体内的怪物的反映——虫子像脉搏一样的跳动着，身子也开始发抖，希比尔开始大声喊叫。纠缠不放的虫子开始脱落，从脖子上面掉下来，落到地面上的虫子真的就如同软体动物一般一拱一拱地，向光线范围外逃跑。与其追赶虫子杀死它，哈里更关心希比尔，而且他感觉虫子也离死不远了，没有工夫管它了。"喂！希比尔！醒一醒！"面无表情的希比尔慢慢睁开眼睛。"哈里，刚才我……怎么了……"

"你就不要管了，已经没事了。""在这里走着，不知道怎么回事，就突然……"

"你就不要再说了，好好地休息吧！"哈里把希比尔放在原地，自己站了起来。他把目光环绕四周一圈，他感觉到了，他感觉到将要有什么东西出现在——

哈里眼前出现一名少女。黑暗中，她孤零零地一个人站着，尽管来复枪放在原地无法使用电筒，但是前面出现白昼一样的亮光，可以清晰地看清楚对方的脸。她可以发出这样的光，难道真的如同达里娅说的，她是一个恶魔？哈里拿起放在旁边的来复枪。"站住！"少女走到电筒的光线中。"我不管你是谁，或者你打算干什么，我只有一个问题，我只想知道我的女儿现在在哪？雪莉现在在哪？你知道吧？"少女没有说话，她一直盯着哈里，她的瞳孔里似乎有话正在对着哈里说……但是哈里看不出来。哈里一步一步地走近她，站在她的眼前，这一次哈里不会让任何人逃跑，他一定要问出雪莉的位置。

少女抬起胳膊，用手指对着哈里，这是什么意思？少女的手指里发出一种力量，把纳闷的哈里打倒在地，哈里感觉被非常巨大的力量推了一下，但是他没有退缩。哈里一想到自己的女儿，马上就站起来再次向前冲去，他丝毫不觉得这么做有多么的倔强，但是，哈里又一次被弹倒在地，有看不见的力量阻挡着他，就像是透明的墙壁一样。"混蛋！"

哈里紧咬嘴唇，怨恼地看着少女，看着眼前的人，想着不知身在何处的女儿，愤怒就像是正在吞噬寂静岭的黑暗一样，也正在吞噬着哈里。仿佛是呼应这样的哈里一样，突然出现一束明亮的光线——他的外套里放射出璀璨的光，哈里拿出来，正是三角形的物体。微微地，它飘浮在空气中，从哈里的手掌上升起，孤独地在宇宙中跳舞。在空中自转的三角体，它每个平面开始放射出剑一样的光束，旋目的剑飞向少女，贯穿了身体。少女一下发出痛苦的喊叫，但是还有一个，更可怕的笑声传来。"这就是神器弗拉洛司的力量！这种力量可以击破你的结界！"

达里娅·吉尔斯忽然出现，带着志得意满的笑容。"我们终于会面了，阿莱娅。"阿莱娅是——达里娅带着亲切的表情称呼少女。这种亲切的表情正是母亲应该对待女儿的表情，可惜，可以说是瞬间，这种亲切的表情就变为震怒的眼神，达里娅用手拽扯阿莱娅的衣领，让她站起来。"停止你的恶作剧吧，现在回家了。""放开我，妈妈。"不！不！阿莱娅摇晃身体反抗着。她说了……妈妈？哈里又困惑了。"达里娅这是怎么回事？她是你的女儿？她不是抓走雪莉的恶魔？"不管哈里的问题，头也没抬的达里娅用手指对准哈里。"安静——"她的手指也放射出特殊的力量，不过是比阿莱娅弱很多的力量，但是也足够把哈里紧紧地捆绑起来。"你也该成熟一点了吧。"达里娅又笑着对阿莱娅说。

"你在寂静岭各处画上塞缪尔魔法阵，然后从束缚咒语中跑出来……没想到你可以用这么厉害的结界把自己保护起来，凭我一个人根本没办法抓到你。但是，你还是犯了错误，你竟敢向这个男人求救，我就是看到了这个，利用这个机会，到底还是个孩子啊！"一种令人悚然，狠毒的笑声。"好了，我们走吧，你还有我必须要得到的东西呢，作为圣母的——"达里娅拖着自己的女儿，一起消失在黑暗里。"站住！"摆脱束缚的哈里刚刚抬腿追赶，突然一阵头晕。

他的视线发生倾斜……"哈里？"可以从附近听见希比尔的声音，听起来她也从附身中恢复过来了。哈里豁尽全力，张开嘴，"医院！希比尔，去奥柯密拉……"

### 第六节

又是这里，哈里又回到了奥柯密拉医院的诊察室；又是因为事情的迅速变化，从游乐场回到这里。护士丽莎也在这里，可是她的脸色比上一次离开时还要不好，而且对于哈里的回来也没有一丝喜悦。"哈里，我……在你走后，曾非常地难过……不知道为什么总感觉脑袋里有一个地方不对劲……。"丽莎用一种平静地语气说道。"虽然我很害怕，但是我还是到地下室那里去了，去找你跟我说过的那个隐藏起来的门。那里发生了变化……我觉得不像是第一次去。哈里……救救我，我很害怕。"她抱住哈里的胳膊，她的肩膀也不停地颤抖，哈里的脸颊也被她的眼泪弄湿了。哈里轻轻地搂紧她，"你说什么，丽莎？发生什么了？""……不知道吗？医院里其他的同事都死了，只有我一个人还活着……"落泪混杂着血的颜色。"不对，我没有活着，我和大家一样，都已经死了……你还没有注意到……"鲜血从裂开的头骨里流出来，几缕鲜血把丽莎的脸遮盖住了。

"丽莎！"哈里倒吸一口气。丽莎美丽的蓝眼睛已经枯干成黑色的小洞，丰满的脸颊也变成老太婆一样的干瘪，变成了骷髅一样的面容。哈里被这突然出现的变化吓退了，惊恐地往后退却，悲哀的声音从"丽莎"口中说出，"拜托你了……哈里，把我……"

"丽莎"开始渐渐接近，哈里飞快地跑出诊察室，把诊察室的门关紧，然后背靠着门茫然地伫立着。哈里——从门的这边可以听到门的另一边，那个原来叫丽莎的人轻声啜泣。想到对方是一个死人，哈里悲伤地抱住自己的双臂，虽然她很早就已经死了，可是对生活仍然恋恋不舍，所以她离开不了这个医院。

（未完待续）



# 风清云淡

# 育碧七年回首，回忆在时间中变得模糊且真实

叶伟专栏
Vol.004



叶伟，1994年成为电软专职撰稿人，99年加入法国育碧上海分公司，历任游戏设计师、制作人等重要职位，2006年自立门户，现为某游戏企业总裁兼执行董事。



我坚持从设计师角度出发看问题，同身为菜单程序员的他吵架是经常有的事，有一回还差点儿打了起来，现在想想还真是蛮有趣的事情——不知道真打了能不能算工伤？

（四）

文档完成之后，我也开始了另外一项繁琐而复杂的工作：菜单设计。

游戏的菜单是每个玩家对作品的第一印象。平时我们都挺会对游戏的菜单评头论足的，可轮到自己真正设计的时候，才发现这事并没有想象中那么容易。

我完全不知道该怎样设计一个菜单，那时只是凭着自己游戏的经验，结合了文档里确定的各个模式，在Excel里画出了整个框架与流程图。把逻辑做通还算容易，但接下去是要我设计每页菜单的具体结构，这下几乎就是彻底抓瞎了。

平心而论，当时的我自认自己的美术欣赏品味还不算特别低下，而且画个大象老虎什么的还不至于变成怪石，但设计菜单页面这种工作对美术基础的要求之高，已经完全超出了我当时的能力。我脑子里确实有一个大致菜单的样子，但却没法把它准确细致地表达出来，而当时配给我的一个2D美工则过于出类拔萃（完全没有一点贬意），以至于根本就不适合创建菜单的工作。再加上引擎这边没有一个完善便利的菜单编辑器，满怀雄心壮志的我几乎在一夜之间就被打回了原形。

这个给我做菜单的男孩子叫阎安（他现在是国内最有名的原画设计师，而且开始玩起电影来），此后不久他离开育碧，我还为了《夏日彩虹》找过他一次，这也是后话，以后会慢慢说到。

金鳞岂是池中物。善于做人物原画的人自然很难适应菜单这种呆板而且要求严格的工作，这个美工很快就离职去实现自己的梦想了，于是另一个胖胖可爱的女孩子调过来顶替了他的位置。

我还记得这个女孩的名字叫做"琦琦"，后来她嫁为人妇，去了加拿大，成为育碧最早海外移民的员工之一。

说回当时——我和安庆峰还有琦琦就开始整天围着菜单恶搞了。

**轮到自己真正设计的时候，才发现这事并没有想象中那么容易。**

安庆峰是山东汉子，脾气直爽，但也比较暴躁。我坚持从设计师角度出发看问题，同身为菜单程序员的他吵架是经常有的事，有一回还差点儿打了起来，现在想想还真是蛮有趣的事情——不知道真打了能不能算工伤？

不过菜单的设计步履维艰倒是真的，我们试验了多种页面结构，看起来都十分地不堪。后来直到加拿大的设计师Ann Lemay到来帮助我和琦琦，才算勉强解决了这个问题（Ann Lemay是我的第一个菜单老师，她教会了我很多菜单的原理和基本常识，后来在经过她书面同意之后，我还把她的文档翻译成了中文，刊登在第11期和第12期的《游戏批评》上）。

限于当时的技术水平，我们有很多东西都没法实现。且不说与R4或者GT的菜单水平相比，单是一个简单的功能：按上下键来移动菜单上的高亮部分，就成了我们最大的一个技术难点。最后实在受逼不过，安庆峰只能用了一个最原始的方法来实现：用7张背景一模一样但高亮区域不同的背景图来替换，从而实现移动高亮块的功能——也就是说，按动手柄的上下键，看上去是移动了高亮部分，实际上根本就是已经换了一页菜单。

这么做的后果是显而易见的：调用一整张菜单实在太费，以至于每次按键后都要等差不多半秒屏幕上才有反应，这让人无论如何难以接受。但最起码，在早期的制作阶段算是可以糊弄过去了。

在当时，游戏版本的节点审核系统在育碧上海甚至整个育碧来说都还是非常陌生的一件事。无论是总部还是加拿大的F1总制作部那里，都没有特别关心的意思，就好像让你做你就做吧，反正等做到差不多的时候拿出来再看。

这当然会造成很多问题，而且很不幸地，F1 PSX版遇到了。

还记得那是某一天的早晨，兰吉利不知道是兴致来了还是什么，忽然提出要看我们的版本。当时的作品完成度非常低，兰吉利看得怒火冲天，要求尽快解决这些问题，而翁颖明只得避开他的火气，小心翼翼地和他解释实际遇到的困难，包括人力和技术上的，但这并未能说动兰总。

"你给我准时做出来，不然的话，我找别人去做。"老大最终怒气冲冲地丢出了这句话，把翁颖明、我还有胡侃晾在了一边。

这是我第一次在Ubi听到这样的台词，我当时还不知道它将成为后续老大奉为经典的一句名言，并且于多年之后又再次落在了翁颖明的身上，并将矛盾严重激化。

实际上，兰吉利本人并非如此不讲道理，我相信当时他或许承受了很大的压力，毕竟这对于新生的上海育碧来说，F1是一个重要的项目，他必须承担起这个责任。这句台词以后在他身上再也没有出现，而且之后他也努力地为我们所遇到的困难提供了帮助。

游戏的制作逐渐进入高潮，而菜单这块儿的工作也变得越来越细致。在当时，对于菜单我们还没有什么很有效的编辑器（实际上育碧集团直到2005年才制作出了一个成熟的通用菜单编辑器Megma），靠的是设计师的体力和程序员的修修补补。我的工作，就是把所有的菜单项目——包括文字、图标、动画，仔仔细细地用手工拖拽到画面中我们设计好的地方，再用手工将其排列整齐——同时必须严格按照规定的顺序，然后一一建立和菜单系统的对应关系。由于制作上的繁琐，很多在实际应用中看起来是没有变化的同一个Icon，实际上都是每次更新、并且需要反复定义的。

举个例子来说，按照当时的设计，当玩家选定"选择赛手"这个功能时，赛手头像和名字会高亮，同时，玩家可以按动手柄上的左右键来选择不同的车手。为了表明车手可以被选择，我们在当前赛手头像下方画了两个箭头，配合按动左右键会对应发亮。而就是为了实现这个箭头高亮的功能，我必须把这个箭头的图标拖动十一次放到完全相同的地方，而且需要在左右两边各做十一次的对应关系（之所以是十一次是因为每次画面上显示的当前车手是同一车队的两名车手，而左右箭头则标明可以选择十一个车队）！

这无疑是异常无聊兼无趣的民工活，更何况编辑器常常出错，莫名其妙地就Crash了——最令人叫绝的一点在于，你并不知道那个菜单编辑器何时会Crash，有时发生在你拖拽图标的时候，有时则发生在保存时。总之，一旦你做了很多事情又忘记随时保存，那结果可想而知。我想正是这个编辑器养成了我无论做什么事情隔三差五就要save一下的好习惯。

当摆布完图标在菜单上的位置和链接以后，我的另外一项工作，是想尽办法把所有相关的贴图放入PSX的内存。这是一件非常有趣的工作，我们使用的是一个索尼的官方软件，它是一个画满了格子的长方形，上下用粗线条隔开表明高区和低区的内存分配情况。摆布贴图的时候非常可视化，有点像大菠萝的道具栏：你需要把所有的贴图拖入指定的内存区域，它们会占据掉一定的格子。贴图所占据格子的大小，是由这个贴图的实际文件大小决定的；而在贴图尺寸相对固定的情况下，发色数则是文件尺寸的决定因素——所以有时一张看上去很大的图，因为只有四色，所以在这个软件中只占了很少的格子；而一张看起来不大的图如果用了256色，就会占据很大的空间。因此虽然PS已经是一台从2D跨入3D时代的游戏主机，我们的美工仍然要通过点Pixel来争取那少得可怜的一点点内存空间，我们那时的口头禅就是：用16色来点出照片吧，这就是你的本事。

把所有图片都凑到内存里还不算完，最后我们还要留下一点空间。在这个空白处，我们要虚拉一个框，软件便会自动画出一个调色板并占据掉一定的格子。这个调色板的长短大小是受图片本身色数限制的，而且调色板拉出之后，不能和图片发生哪怕是一个Pixel的重叠，否则游戏中图形将会被冲掉而显示出各种奇怪的花屏来。

总之，单单是这两件事就不知让我做了多少次的重复工，也许这就算是一种意志磨炼吧。

# 新作游戏发售表

广受关注的Xbox360游戏《信赖铃音·肖邦之梦》已经迎来了发售日，拥有这款主机的玩家又可以体会到大作RPG的魅力了。其它主机在6月中旬相对平静，喜欢动作游戏的玩家不妨尝试一下欧美厂商的作品。很多人都在期待的《变形金刚》其中几个机种的发售日推迟了一周，也不知是出于商业目的还是供货上出了问题。 □责编/蕾子

## PS2

| | | | |
|---|---|---|---|
| **6月15日** | | | |
| 神奇四侠 银影侠的崛起 | Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer | ACT | Take-Two |
| 历史经典 罗马大战 | The History Channel: Great Battles of Rome | SLG | Black Bean |
| 达尔文大冒险 | The Adventures of Darwin | ACT | D3 Publisher |
| **6月21日** | | | |
| ★梦幻骑士6 | グローランサーVI | RPG | ATLUS |
| 风云超级组合 | 风云スーパーコンボ | FTG | SNK PLAYMORE |
| 战斗国家·改 传说 | 战斗国家·改LEGEND | SLG | Soliton Software |
| Mana-Khemia 学园的炼金术士们 | マナケミア -学园の炼金术士たち- | RPG | GUST |
| SIMOUN 异蔷薇战争 封印的莉·玛乔恩 | シムーン 异蔷薇战争 -封印のリ·マージョン- | SLG | MMV |
| **6月25日** | | | |
| The Bigs | The Bigs | SPG | 2K Sports |
| 哈利·波特与凤凰社 | Harry Potter and the Order of the Phoenix | AVG | EA |
| **6月26日** | | | |
| 变形金刚 | Transformers: The Game | ACT | Activition |
| 料理鼠王 | Ratatouille | ACT | THQ |
| **6月28日** | | | |
| 十次元立方体密码 生存游戏 | 十次元立方体サイファー -ゲーム·オブ·サバイバル- | AVG | Views |
| 混沌都市 | アーバンカオス | ACT | SPIKE |
| ★超级机器人大战OGS | スーパーロボット大战Original Generations | SLG | BANPRESTO |
| 新世纪福音战士 战斗交响乐 | 新世纪エヴァンゲリオン バトルオーケストラ | ETC | Broccori |
| Que 古叶的妖精 | Que -エンシェントリーフの妖精- | AVG | Princess Soft |
| 武装炼金 欢迎来到蝶面人公园 | 武装炼金 -ようこそパピヨンパークへ- | AVG | MI |
| 小魔女A·LA·MODEII 魔法与剑的斗争 | 魔女っ娘ア·ラ·モードII 魔法と剑のストラグル | AVG | GN SOFTWARE |
| 巴洛克 | バロック | RPG | STING |
| **7月2日** | | | |
| EyeToy: Play3 | EyeToy: Play3 | ACT | SCE |
| **7月9日** | | | |
| 侠盗猎魔2 | Manhunt 2 | ACT | Rockstar Games |
| **7月12日** | | | |
| Pop'n Music14 FEVER! | ポップンミュージック14 FEVER! | RAG | KONAMI |
| 秋之回忆 #5 重演 | Memories Off #5 アンコール | AVG | KID |
| IZUMO零 横滨妖魔绘卷 | IZUMO零 横滨あやかし绘卷 | RPG | SUCCESS |
| **7月13日** | | | |
| NHRA短程拖车赛 冠军杯倒计时 | NHRA: Countdown to the Championship | RAC | Valusoft |
| **7月17日** | | | |
| 吉他英雄 摇滚80年代 | Guitar Hero: Rocks the '80s | RAG | RedOctane |
| 热击网球 | Hot Shots Tennis | SPG | SCE |
| NCAA橄榄球08 | NCAA Football 08 | SPG | EA |
| 英式橄榄球08 | Rugby 08 | SPG | EA |
| **7月19日** | | | |
| 交响情人梦 | のだめカンタービレ | ETC | BANPRESTO |
| 少年阴阳师 展翅回天 | 少年阴阳师 翼よいま、天へ还れ | RPG | 角川书店 |
| 战国BASARA双重套装 | 战国BASARAダブルパック | ACT | CAPCOM |
| 实况POWERFUL职业棒球14 | 实况パワフルプロ野球14 | SPG | KONAMI |
| **7月23日** | | | |
| NASCAR赛车08 | NASCAR 08 | RAC | EA |
| **7月24日** | | | |
| 德国巡回保龄球赛 | Brunswick Pro Bowling | SPG | Crave |
| **7月26日** | | | |
| 城堡幻想 阿里哈托战记 | キャッスルファンタジアアリハト战记 | AVG | GN SOFTWARE |
| 乐园Stories | まほろばStories | RPG | Dimple |
| 夜刀姬斩鬼行 剑之卷 | 夜刀姬斩鬼行 -剑の卷- | ACT | Nine's fox |
| 一骑当千 光明之龙 | 一骑当千 シャイニングドラゴン | ACT | MMV |
| 月面兔兵器米娜 两个PROJECT M | 月面兔兵器ミーナ -ふたつのPROJECT M- | AVG | IDEA FACTORY |
| 海滨弹子14风云与大海IN冲绳 | パチパラ14风と云とスーパー海IN冲绳 | RPG | IREM |
| KOF极限冲击A规则 | KOFマキシマムインパクト レギュレーション "A" | FTG | SNK PLAYMORE |
| 大都技研公式弹子模拟 震动II | 大都技研公式パチスロシミュレーター-シェイクII | TAB | PAON |
| 合金装备20周年纪念 合金装备·系列总合集 | メタルギアソリッド コレクション | ACT | KONAMI |
| **8月9日** | | | |
| xxxHOLiC 四月一日的十六夜草话 | xxxHOLiC -四月一日の十六夜草话- | AVG | MMV |
| ★最终幻想XII国际版 黄道宫职业系统 | FF12 インターナショナル/ゾディアック ジョブシステム | RPG | SQUARE ENIX |
| **8月14日** | | | |
| Madden橄榄球08 | Madden NFL 08 | SPG | EA |
| **8月23日** | | | |
| Pure×Cure Recovery | ピュア×キュア リカバリー | AVG | Alchemist |
| **8月28日** | | | |
| 特技人: 引爆 | Stuntman: Ignition | RAC | THQ |
| 老虎伍兹高尔夫巡回赛08 | Tiger Woods PGA Tour 08 | SPG | EA |
| **8月30日** | | | |
| Chanter 如果你的歌声传到 | シャンテ -キミの歌がとどいたら- | AVG | Interchannel |
| Palais De Reine | パレドウレーヌ | AVG | Interchannel |
| 银魂 和银一起! 我的歌舞伎町日记 | 银魂 银さんと一绪! 俺のかぶき町日记 | ACT | NBGI |
| **9月18日** | | | |
| 犯罪现场调查: 三维谋杀案 | CSI: Crime Scene Investigation: 3 Dimensions of Murder | AVG | Ubisoft |
| **10月发售预定** | | | |
| 银河天使II 无限回廊之键 | ギャラクシーエンジェルII 无限回廊の键 | RPG | Broccori |
| **2007年年内预定** | | | |
| 奇奇怪界2 | 奇々怪界2 | ACT | Starfish |
| 天使侧像 | エンジェルプロファイル | RPG | Genex |

## Wii

| | | | |
|---|---|---|---|
| **6月11日** | | | |
| 头脑轻松教室Wii | Big Brain Academy: Wii Degree | ETC | 任天堂 |
| **6月12日** | | | |
| 猎鸡 | Chicken Shoot | ACT | DSI |
| 疤面煞星 掌握世界 | Scarface: The World is Yours | ACT | Vivendi Games |
| 模拟人生2 宠物 | Sims 2: Pets | SLG | EA |
| **6月14日** | | | |
| 魔法老师涅吉 新·契约之战 | ネギま!?ネオ·パクテイオーファイト!! | FTG | MMV |
| **6月15日** | | | |
| 神奇四侠 银影侠的崛起 | Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer | ACT | Take-Two |
| **6月19日** | | | |
| 巨虫魔岛 | Escape from Bug Island | ACT | Eidos |
| **6月21日** | | | |
| Go! Go! Minon | Go! Go! ミノン | ACT | SUCCESS |
| 第一神拳 革命 | はじめの一歩 レボリューション | SPG | AQ Interactive |
| **6月25日** | | | |
| The Bigs | The Bigs | SPG | 2K Sports |
| 哈利·波特与凤凰社 | Harry Potter and the Order of the Phoenix | AVG | EA |
| 口袋妖怪 战斗革命 | Pokemon Battle Revolution | ETC | Nintendo |
| **6月26日** | | | |
| 变形金刚 | Transformers: The Game | ACT | Activition |
| Driver: 平行线 | Driver: Parallel Lines | RAC | Ubisoft |
| 料理鼠王 | Ratatouille | ACT | THQ |
| 水银 熔化革命 | Mercury Meltdown Revolution | PUZ | IE |
| 宇宙家庭 | Cosmic Family | ACT | Ubisoft |
| **6月28日** | | | |
| 大金刚火箭赛车 | ドンキーコング たるジェットレース | RAC | 任天堂 |
| **7月10日** | | | |
| 侠盗猎魔2 | Manhunt 2 | ACT | Rockstar Games |
| **7月12日** | | | |
| 勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔 | ドラゴンクエストソード 假面の女王と镜の塔 | RPG | SQUARE ENIX |
| **7月19日** | | | |
| 实况POWERFUL职业棒球Wii | 实况パワフルプロ野球Wii | SPG | KONAMI |
| **7月26日** | | | |
| 机动战士高达MS战线0079 | 机动战士ガンダムMS战线0079 | ACT | NBGI |
| 罪恶工具XX Accent Core | ギルティギア イグゼクスアクセントコア | FTG | ARC SYSTEM |
| 噗哟噗哟 | ぷよぷよ! | PUZ | SEGA |
| Dewy's Adventure 水精杜伊的大冒险 | Dewy's Adventure水精デューイの大冒险 | ACT | KONAMI |
| 拼图解谜 今天的WANKO | ジグソーパズル きょうのわんこ | PUZ | HUDSON |
| **7月30日** | | | |
| 马里奥足球 | Mario Strikers Charged | SPG | 任天堂 |
| **7月发售预定** | | | |
| 异形症候群 | Alien Syndrome | RPG | SEGA |
| **8月2日** | | | |
| 雷米的美味餐厅 | レミーのおいしいレストラン | AVG | THQ |
| **8月14日** | | | |
| Madden橄榄球08 | Madden NFL 08 | SPG | EA |
| **8月20日** | | | |
| 银河战士PRIME3 堕落 | Metroid Prime 3: Corruption | STG | 任天堂 |
| **8月28日** | | | |
| 太空站大亨 | Space Station Tycoon | SLG | NBGI |
| **2007年年内预定** | | | |
| ★超级马里奥银河 | スーパーマリオギャラクシー | ACT | 任天堂 |
| ★战国无双Wave | 战国无双Wave | ACT | KOEI |
| **发售日未定** | | | |
| ★生化危机Umbrella编年史 | バイオハザード アンブレラクロニクルズ | AVG | CAPCOM |
| ★最终幻想 水晶编年史 Crystal Bearer | FFCCクリスタルベアラー | RPG | SQUARE ENIX |

## PS3

| 6月14日 | | | |
|---|---|---|---|
| Go! Puzzle | Go! Puzzle | PUZ | SCE |
| 忍者外传Sigma | NINJA GAIDEN Σ | ACT | TECMO |
| **6月15日** | | | |
| 神奇四侠 银影侠的崛起 | Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer | ACT | Take-Two |
| **6月21日** | | | |
| Folks Soul 失却的传承 | Folks Soul 失われた伝承 | AVG | SCE |
| **6月25日** | | | |
| The Bigs | The Bigs | SPG | 2K Sports |
| 黑暗 | The Darkness | ACT | 2K Sports |
| 哈利・波特与凤凰社 | Harry Potter and the Order of the Phoenix | AVG | EA |
| **6月26日** | | | |
| 变形金刚 | Transformers: The Game | ACT | Activition |
| 彩虹六号 拉斯维加斯 | Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas | FPS | Ubisoft |
| **6月28日** | | | |
| 漫画英雄联盟 | Marvel Ultimate Alliance | ACT | Interchannel |
| 超级行星HD | Super Stardust HD | STG | SCE |
| **7月5日** | | | |
| 我的暑假3北国篇 小小的我的大草原 | ぼくのなつやすみ3北国篇 小さなボクの大草原 | AVG | SCE |
| **7月17日** | | | |
| NCAA橄榄球08 | NCAA Football 08 | SPG | EA |
| **7月23日** | | | |
| NASCAR赛车08 | NASCAR 08 | RAC | EA |
| **7月26日** | | | |
| 湾岸午夜赛车 | 湾岸ミッドナイト | RAC | 元气 |
| 大众高尔夫5 | みんなのGOLF5 | SPG | SCE |
| EyeCreate | EyeCreate | ETC | SCE |
| 蛇珠 | Snakeball | ACT | SCE |
| **8月6日** | | | |
| 勒颈 | John Woo Presents Stranglehold | ACT | Midway Games |
| **8月7日** | | | |
| 龙穴 | Lair | ACT | SCE |
| **8月21日** | | | |
| 幽灵行动 尖峰战士2 | Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 | STG | Ubisoft |
| **8月28日** | | | |
| 炽天使 隐秘任务 | Blazing Angels: Secret Missions | SLG | Ubisoft |
| 特技人:引爆 | Stuntman: Ignition | RAC | THQ |
| **8月30日** | | | |
| ★剑刃风暴 百年战争 | Bladestorm: The Hundred Years' War | ACT | KOEI |
| **9月4日** | | | |
| 天剑 | Heavenly Sword | ACT | SCE |
| **2007年预定** | | | |
| ★合金装备 爱国者之铳 | メタルギア ソリッド4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット | ACT | KONAMI |
| ★刺客信条 | アサシン クリード | ACT | Ubisoft |
| 忌火起草 | 忌火起草 | AVG | SEGA |
| **发售日未定** | | | |
| ★生化危机5 | バイオハザード5 | ACT | CAPCOM |
| ★怪物猎人3 | モンスターハンター3 | ACT | CAPCOM |
| ★仁王 | 仁王 | ACT | KOEI |

## XBOX360

| 6月12日 | | | |
|---|---|---|---|
| 天诛Z | TenchuZ | ACT | Microsoft |
| 怪物也疯狂 市郊之战 | Monster Madness: Battle for Suburbia | ACT | South Peak |
| 科林迈克雷拉力赛 | DiRT | RAC | Codemasters |
| **6月14日** | | | |
| ★信赖铃音 肖邦之梦 | トラスティベル ~ショパンの梦~ | RPG | NBGI |
| **6月15日** | | | |
| 神奇四侠 银影侠的崛起 | Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer | ACT | Take-Two |
| **6月18日** | | | |
| 胜利时刻 | Hour of Victory | FPS | Midway Games |
| **6月19日** | | | |
| 变形金刚 | Transformers: The Game | ACT | Activition |
| **6月21日** | | | |
| 黑道圣徒 | Saints Row | ACT | THQ |
| **6月25日** | | | |
| The Bigs | The Bigs | SPG | 2K Sports |
| 黑暗 | The Darkness | ACT | 2K Sports |
| 哈利・波特与凤凰社 | Harry Potter and the Order of the Phoenix | AVG | EA |
| **6月26日** | | | |
| 霸王 | Overlord | AVG | Codemasters |
| 料理鼠王 | Ratatouille | ACT | THQ |
| 双重世界 | Two Worlds | RPG | SouthPeak |
| **7月10日** | | | |
| 仙女计划 | Project Sylpheed | STG | SQUARE ENIX |
| **7月12日** | | | |
| 摩托GP'07 | MotoGP '07 | RAC | THQ |
| **7月17日** | | | |
| NCAA橄榄球08 | NCAA Football 08 | SPG | EA |
| ★VR战士5 | Virtua Fighter 5 | FTG | SEGA |
| **2007年发售预定** | | | |
| ★失落的奥德赛 | Lost Odyssey | RPG | Microsoft |

## NDS

| 6月14日 | | | |
|---|---|---|---|
| 回忆之日 | デイズオブメモリーズ | SLG | SNK PLAYMORE |
| 水色BLOOD | みずいろブラッド | ETC | NBGI |
| 游戏登场! 飞天小女警Z | ゲームで出ました! パワパフガールズZ | TAB | NBGI |
| **6月15日** | | | |
| 神奇四侠 银影侠的崛起 | Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer | ACT | Take-Two |
| 猎鸡 | Chicken Shoot | ACT | DSI |
| **6月16日** | | | |
| 变形金刚 博派 | Transformers: Autobots | ACT | Activision |
| **6月19日** | | | |
| 战火兄弟连DS | Brothers in Arms DS | FPS | Ubisoft |
| 模拟城市DS | SimCity DS | SLG | EA |
| 变形金刚 狂派 | Transformers: Decepticons | ACT | Activision |
| **6月21日** | | | |
| BLACK CAT 黑猫的协奏曲 | BLACK CAT 黒猫の协奏曲 | AVG | COMPILE HEART |
| 富有街DS | いただきストリートDS | TAB | SQUARE ENIX |
| **6月23日** | | | |
| ★赛尔达传说 梦幻的砂时计 | セルダの传说 梦幻の砂时计 | RPG | 任天堂 |
| **6月28日** | | | |
| 沿川垂钓 日荫之谷 潺流之诗 | 川のぬし钓り こもれびの谷せせらぎの诗 | SLG | MMV |
| **7月5日** | | | |
| 财宝精灵 精灵潜入者 殷红 | トレジャーガウストガウストダイバークリムゾンレッド | ACT | NBGI |
| 财宝精灵 精灵潜入者 蔚蓝 | トレジャーガウストガウストダイバーディープブルー | ACT | NBGI |
| **7月12日** | | | |
| 洛克人ZX ADVENT | ロックマンゼクス アドベント | ACT | CAPCOM |
| 西游记 金角・银角的阴谋 | 西游记 金角・银角の阴谋 | ACT | D3 Publisher |
| **7月19日** | | | |
| 侦探神宫寺三郎 古之记忆 | 侦探神宫寺三郎 ~いにしえの记忆~ | AVG | Arc System |
| **8月9日** | | | |
| SD高达G世纪 交叉动力 | SDガンダムGジェネレーション クロスドライブ | SLG | NBGI |
| **8月23日** | | | |
| ★最终幻想水晶编年史 命运之轮 | FFCCリング・オブ・フェイト | RPG | SQUARE ENIX |
| **2007年发售预定** | | | |
| ★勇者斗恶龙IX 星空守望者 | ドラゴンクエストIX 星空の守り人 | RPG | SQUARE ENIX |
| ★最终幻想战略版A2 封穴的魔导书 | ファイナルファンタジータクティクスA2 封穴のグリモア | SLG | SQUARE ENIX |
| **发售日未定** | | | |
| ★最终幻想IV | ファイナルファンタジーIV | RPG | SQUARE ENIX |

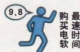
## PSP

| 6月12日 | | | |
|---|---|---|---|
| 智能执照2 | PQ: Practical Intelligence Quotient 2 | PUZ | D3 Publisher |
| 彩虹六号 拉斯维加斯 | Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas | FPS | Ubisoft |
| **6月19日** | | | |
| 变形金刚 | Transformers: The Game | ACT | Activition |
| 风火轮赛车 | Hot Wheels Ultimate Racing | RAC | DSI |
| **6月21日** | | | |
| 扣杀球场3 | スマッシュコートテニス3 | SPG | NBG |
| **6月25日** | | | |
| The Bigs | The Bigs | SPG | 2K Sports |
| 哈利・波特与凤凰社 | Harry Potter and the Order of the Phoenix | AVG | EA |
| **6月28日** | | | |
| 拉切特与克拉克5 激突! 大银河的小军团 | ラチェット&クランク5 激突! ドデカ银河のミリミリ军团 | ACT | SCE |
| 新世纪福音战士的秘密Portable | シークレット オブ エヴァンゲリオン ポータブル | AVG | GAINAX |
| **7月26日** | | | |
| 捉猴 群猴大作战 | サルゲッチュ! サルサル大作战 | ACT | SCE |
| 合金装备20周年纪念 合金装备・索利德合集 | メタルギア ソリッド コレクション | ACT | KONAMI |
| **8月2日** | | | |
| 极魔界村 改 | 极魔界村 改 | ACT | CAPCOM |
| **8月9日** | | | |
| 狂野历险XF | ワイルドアームズ クロスファイア | RPG | SCE |
| **9月13日** | | | |
| ★核心危机 最终幻想VII | クライシス コア・ファイナルファンタジーVII | RPG | SQUARE ENIX |
| Fate/Tiger斗技场 | フェイト/タイガーころしあむ | FTG | CAPCOM |
| **2007年发售预定** | | | |
| ★寂静岭 起源 | サイレントヒル オリジンズ | AVG | KONAMI |

# PRESENT

动漫游戏周边
期期好礼不断
精彩礼品派送60名

第一时间仔细阅读《电软》
填写回函卡就会赢得好运




购买电软 最速时间 ▶▶▶




填写当期回函卡 ▶▶▶



在截止期前寄出 ▶▶▶



就有可能领取幸运奖品

**本期抽奖截止时间 8月1日**

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

## ① 王国之心可动人形




1名

## ② 凉宫春日SOS团炫银项链



10名

## ③ keroro军曹/Fate酷感吊牌



随机获取任意一款

20名

## ④ 死神镂空颈链



10名

## ⑤ 最终幻想/高达 荧闪手机贴



随机获取任意一款

5名

## ⑥ 死神奇趣钥匙挂



随机获取任意一款

4名

## ⑦ 反逆的路鲁修双层时尚颈链



10名

## 206期中奖名单

①等奖：北京市/杜京

②等奖：上海市/王恺、北京市/李展、北京市/杜阳天、安徽省/韩晓雨、湖北省/卢鹏飞

③等奖：上海市/俞韬、辽宁省/马振原、上海市/李家程、黑龙江/刘伟诚、湖北省/周俊锋

④等奖：河北省/赵腾飞、上海市/陈梦影、上海市/费永欢、广东省/张弘毅、内蒙古/李健伟、天津市/曹勇斌、北京市/孙禹宁、北京市/赵安然、北京市/闫洁、安徽省/孟元亨、河北省/高清、山东省/李艺杨、广西/席楚皓、浙江省/章文强、江苏省/周佳明、贵州省/耿若欣、5:天津市/赵龙、浙江省/苏生、广东省/李伟健、四川省/唐林、广东省/林思、四川省/曾科、上海市/高伟、江西省/江航、贵州省/张梦洁、浙江省鲍科科

⑤等奖：广西/张明杰、江苏省/顾宇森、安徽省/王凡、福建省/孔志诚、重庆市/刘开强、上海市/李佳伟、吉林省/廉鹤林、广东省/熊峻峤、辽宁省/王楚涵、山东省/丁聪、安徽省/蔡敬、安徽省/胡海阳、湖北省/李航、江苏省/许泽晟、江西省/乐源

⑥等奖：江苏省/宋陈、北京市/谢聪、天津市/苏雨、山东/于涛、广东省/刘高颖、广西/陈柯叙、广东省/许剑锋、北京市/刘威、辽宁省/丁鹏、山东省/秦啸林、浙江省/章文强、浙江省/张文涛、湖南省/匡正华

⑦等奖：山东省/朱山、广东省/林燕东、广西/陈柯余、湖北省/业秋实、云南省/李俊龙、贵州省/朱钟模、黑龙江/吴昊、浙江省/孙斌

**中国电玩榜中奖名单**

樱兰高校兔子钱包：辽宁省/楚鹏飞、江苏省/刘洁玉

七龙珠龟/魔胸针：江苏省/谢晨、天津市/王志义、上海市/徐雨冬

蓝龙精致手机链：广东省/林超龙、江苏省/陈洋、黑龙江/王臣薪